
M!
GAMES

BATMAN
ARKHAM ASYLUM

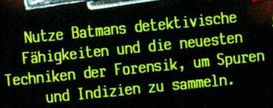
WILLKOMMEN IM IRRENHAUS!



Entfessele zerstörerische Kombos mit dem neuartigen FreeFlow™ Kampf System.



Stelle dich Gothams berüchtigten Verbrechern, inklusive The Joker, Harley Quinn, Poison Ivy und Killer Croc.



Nutze Batmans detektivische Fähigkeiten und die neuesten Techniken der Forensik, um Spuren und Indizien zu sammeln.

Bewege dich unerkannt im Schatten und verbreite Angst und Schrecken unter deinen Feinden.







rocksteady™



www.BatmanArkhamAsylum.com

Unabhängigkeit



Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover. Mehr auf Seite 85.

"Wenn ein Magazin vor Ende August erscheint, 'Batman: Arkham Asylum' auf dem Cover hat und dem Spiel 90% oder mehr gibt, ist es von Hersteller Eidos geschmiert." So die Kurzfassung eines Blogeintrags von The RAM Raider, einem – wie er sich selbst nennt – Spielejournalisten, der von der Games-Industrie die Schnauze voll hat. Nachzulesen unter http://ramraider.blogspot.com/2009/07/eidos-seek-90-score-cover-for-arkham.html. Bei der aktuellen M! Games treffen all diese Punkte zu. Noch schlimmer: Auf der linken Seite prangt eine Werbeanzeige für das Spiel – wir haben demnach richtig Dreck am Stecken.

Das ist natürlich ausgemachter Blödsinn. Der englische Entwickler Rocksteady Games liefert mit "Batman: Arkham Asylum" ein hervorragendes Action-Adventure ab, das die hohe Wertung verdient hat (nachzulesen im Test ab Seite 58). Folgerichtig steht das bislang relativ unbeachtete Spiel auf unserem Cover. Wir wollen damit sagen: "Schaut her, hier kommt ein Überraschungs-Hit!" Wir trauen uns, dem Fledermaus-Abenteuer eine hohe Wertung zu geben, auch wenn uns das bei den Anhängern von Verschwörungstheorien nicht beliebter machen wird. Wie dem auch sei: Wir sind nur einer Instanz Rechenschaft schuldig – unseren Lesern. Und für alle Internet-Robin-Hoods: Wie alle professionellen Print-Magazine sind wir neben den Verkaufserlösen zum Teil auf Einnahmen durch Werbung angewiesen. Das ist weder ein Geheimnis noch ein Problem, denn Redaktion und Anzeigenverkauf arbeiten bei der M! Games strikt getrennt.

Unabhängigkeit ist auch für viele Hobby-Programmierer das höchste Gut: Anlass genug, einmal in die faszinierende Welt der Independent Games zu blicken. Spiele, die von kleinen, ungebundenen Teams entwickelt werden, erleben auf den aktuellen Konsolen eine Renaissance. Dank digitalen Vertriebs über PSN, Xbox Live Arcade, WiiWare und DSiWare stehen den Kreativen mehr Wohnzimmer-Türen offen als je zuvor. Wie die Geschichte unseres Hobbys vor knapp 40 Jahren in der Indie-Szene begann und welche Gefahren heute auf Programmier-Freigeister lauern, beleuchten wir ab Seite 80.

Wie letzten Monat angekündigt, gibt es in der aktuellen M! Games viel nackte Polygon-Haut zu sehen: Auf 13 Seiten präsentieren wir sexy Mädels aus Videospielen – einige dürften Euch mit ihrer Freizügigkeit überraschen. Oder habt Ihr die schwarzhaarige Enrica Villablanca aus "Splinter Cell: Double Agent" schon mal oben ohne gesehen? Noch mehr digitale Weiblichkeit erwartet Euch auf unserer Webseite www.maniac.de: Klickt Euch durch die Bilder unserer Erotikgalerie und votet Eure Favoritin!

Und wenn Ihr bereits online seid – schreibt uns Eure Meinung zum Heft unter leserpost@maniac.de



6 Dragon Age: Origins



SPIELE-TEST

NACHSPIEL



ONLINE

IMPORT

TECHNIK



DRAGON AGE: ORIGINS

Als erstes Konsolenmagazin in Deutschland spielte M! eine fast fertige Version der blutigen Fantasy-Version von Krieg und Frieden.

Für diesen Text habe ich Grenzen überschritten. Es ist zwei Uhr nachts, ich sitze auf dem Sofa meines Kumpels Martin und spiele "Dragon Age: Origins". Die Grenzüberschreitung besteht allerdings nicht in der Tageszeit, schließlich werde ich nicht umsonst der Herr der Augenringe genannt. Ungewöhnlich ist die Tatsache, dass Martin PC-Rollenspieler ist und unsere Preview-Version von BioWares ambitioniertem Heroensimulator auf seinem Windows-Rechenknecht läuft. Zwar durften wir eine Xbox-360-Version von "Dragon Age" in München anspielen, für unsere Story wurde uns aber lediglich die PC-Version zugeschickt. Nichts zu machen, außer die Not zur Tugend: Nachdem Martin nicht nur über die geeignete Hardware, sondern auch über profunde Genre-Kenntnisse verfügt, dachten wir uns eine besondere Testsituation aus. Angelehnt an die Präsentation in München, bei der zwei BioWare-Mitarbeiter vorführten, wie unterschiedlich sich eine Quest je nach Heldencharakter spielen kann (siehe Kasten Seite 8), wollten wir aus den sechs möglichen Ursprungsgeschichten (siehe M! 04/09) zwei Wege ins Zeitalter der Drachen wählen. Ich würde den gemeingefährlichen Menschenkrieger Grimnoth durch das Königreich Ferelden führen, Martin einen gut gelaunten Elfenmagier mit dem würzigen Namen Estragon. Aus dem Vergleich beider Abenteuer und unserer unterschiedlichen Perspektiven als PC-Anhänger und Konsolero entstand der folgende Grenzbericht.

Schwert und Zauberei

Im Charakter-Editor verkünsteln wir uns mit den üblichen Schiebereglern. Grimnoth bekommt ein schmerzhaftes Augentattoo, Martin hätte für Estragons Haarpracht gern noch mehr Optionen, insgesamt kommen wir beide intuitiv zu ansehnlichen Gesichtern. Das folgende Zahlenspiel offenbart die Inspiration durch BioWares frühe D&D-Lizenzspiele (siehe Liste unten). Sechs Attribute legen Kampfkraft, magische Begabung und die Lebensenergie Eurer Spielfigur als Zahlenwert fest. Dabei wenig verwunderlich: Während mein Krieger ein robuster Metzgermeister wird, bekommt Martin einen schmalbrüstigen, doch hochintelligenten Magicus. Im Talent-Baum, der für

Das Rad der Zeit

Die konzeptionellen Ursprünge von "Dragon Age: Origins" gehen mit "Baldur's Gate" bis ins Jahr 1998 zurück. Unsere Chronik listet sämtliche BioWare-Meilensteine und dokumentiert die technische und inhaltliche Entwicklung der kanadischen Storyteller.



PC Der Flammenschlag-Zauber aus der taktischen Perspektive.

PC Heranstürmende Templer schmort Estragon in ihrer eigenen Rüstung. Bei solchen Zaubern müsst Ihr stets darauf achten, keine Partymitglieder abzufackeln.

uns beide jeweils unterschiedlich ausfällt, sucht Martin sein magisches Handwerkszeug aus diversen Spruchschulen wie den 'urtümlichen' Angriffszaubern oder den unterstützenden 'Veränderungs'-Sprüchen zusammen. Ich wähle dagegen zwischen ein- und beidhändigen Nahkampfstilen sowie eine Ausbildung zum Bogenschützen. Der nun folgende Fähigkeiten-Baum enthält für alle Charakterklassen dieselben Eigenschaften. Martin verbessert seine kommunikativen Fähigkeiten und hofft auf mehr Dialog-Optionen, ich bekomme als erfahrener Krieger ein zusätzliches Feld für Taktik-Einstellungen meiner Kampf-KI. Damit kann ich Grimnoths selbstständiges Verhalten durch einfach zu erstellende Bedingungs-Sätze regeln. Jetzt können unsere Abenteuer beginnen.

Zaubererbrüder

Martins Magier Estragon beginnt seine Geschichte im Turm der Zauberanwärter. In den von Bücherregalen gesäumten Lehrsälen wachen restriktive Templer über die angehenden Adepten der Magie. Die, das merkt Martin schnell, haben in der Welt von "Dragon Age: Origins" ebenso wenig zu lachen wie die Elfen generell. Erstere sollen der Menschheit dienen, Letztere wurden gar von ihr versklavt. Entsprechend hart fällt auch das Initiationsritual der 'Läuterung' aus. In der geistigen Sphäre des 'Nichts' muss sich Estragon einem Dämon stellen, der versucht, Besitz von seinem Körper zu ergreifen. Versagt er, wird er von den Templern erschlagen. Weigert er sich teilzunehmen, macht ihn das Ritual der 'Besänftigung' zum lebenden Toten. Nach der Episode in der Geisterwelt, deren gelungene Pointe wir Euch hier nicht verraten wollen, sieht sich Estragon einem noch schlimmeren Dämon gegenüber: seinem Gewissen.

Ein befreundeter Zaubererkollege befürchtet, von den Templern für die 'Besänftigung' ausersehen zu sein, und will mit Estragons Hilfe aus dem Magierturm fliehen. Willkommen in der ersten moralischen Zwickmühle von "Dragon Age", es werden noch viele folgen. Hilft Estragon seinem Kommilitonen und riskiert, den Zorn der Templer auf sich selbst und seine Ausbilder zu ziehen? Während Estra-



PC In den wildromantischen Ruinen von Ostagar atmet Elf Estragon endlich Freiheit. Der Graue Wächter Duncan wird ihn die nächsten Stunden mit Aufträgen versorgen.



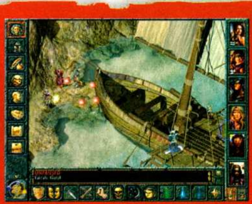
PC In der brennenden Burg seiner Vorväter wird Grimnoth zum ersten Mal mit rotem Lebenssaft besudelt. Das schmeckt nach mehr!



BALDUR'S GATE

1998 » PC

Auf Basis der Infinity-Engine setzte BioWare das "Advanced Dungeons & Dragons"-Regelwerk in Echtzeit um und legte den spielmechanischen Grundstein für das auch heute noch verwendete pausierbare Kampfsystem. Die namensgebende Stadt "Baldur's Gate" erreichte der Spieler erst im zweiten Drittel.



BALDUR'S GATE: LEGENDEN DER SCHWERTKÜSTE

1999 » PC

Im spielerisch identischen Add-on konnte der im Hauptspiel als Sprössling des Mördergottes Bhaal identifizierte Spielerheld vier zusätzliche Quests erledigen, die vom neu auf der Landkarte erscheinenden Dörfchen Ulgoth's Beard aus zugänglich waren.



PC Kopfarbeit: Mit aktivierter Pause könnt Ihr Eurer Party in aller Ruhe Befehle erteilen oder die Enthauptung eines Schergen der dunklen Brut in allen Einzelheiten studieren.

gon grübelnd durch die Gänge eilt, lernt er die grundlegende Steuerung kennen: Aus Schulter- oder Vogelperspektive navigiert er durch das arkane Gemäuer, den Treffpunkt mit dem Bittsteller findet er als Minimap-Markierung. Nach den ersten Multiple-Choice-Dialogen steht fest: Estragon wird seinem Zaubererbruder helfen und den Rauswurf aus dem Orden riskieren. Außerdem bemerkt Martin die übergroß proportionierten Hände der Figuren und lacht sich schlapp. Mir ist das gar nicht aufgefallen, weil ich allen Gesprächsteilnehmern fasziniert ins Gesicht starre. Keinen Fotorealismus, aber verblüffend ausdrucksstarke Mimik durfte ich auch während der Einleitungsgeschichte meines adligen Menschenkriegers Grimnoth Cousland beobachten.

Blut, Schweiß und Tränen

Derselbe turnt derweil im Adamskostüm durch sein Schlafgemach und verdrischt verräterische Hofschranzen. Die haben des Nachts Burg Cousland unterwandert und trachten meiner adeligen Familie nach dem Leben. Gottlob kann ich mit ein paar flotten Klicks im intelligenten Inventar meine Waffen und Rüstung anlegen, ein System, das ohne Zeitverlust auch mit dem Xbox-360-Pad machbar ist. Das Item-Limit liegt bei 70 Objekten, Gewicht und Größe spielen keine Rolle. Also hurtig aufrödeln und zusammen mit meinem Kampfhund Frodo und meiner Mutter in ihrer Xena-Rüstung losschlagen! Das Kampfsystem erinnert sofort an "Baldur's Gate" und "KOTOR". Pausierbar und mit frei drehbarer Kamera garantiert es jederzeit volle Übersicht. In der taktischen Vogelperspektive kämpfe ich mich durch brennende Burghöfe. Frodo verbeißt sich in einen Bogenschützen, Mama blockiert einen Engpass und attackiert gemäß ihrer Taktik-Einstellung nur Gegner, die auf Tuchfühlung gehen. Mit Grimnoth probiere ich

WIE ES EUCH GEFÄLLT



PC In der prachtvoll wabernden Dämonen-Dimension des 'Nichts' erfüllt der Magier seine Quest mit Wynnes Hilfe.

Beim "Dragon Age: Origins" Event in München wurden wir Zeugen einer ungewöhnlichen Präsentation: Simultan auf zwei Bildschirmen spielten BioWare-Mitarbeiter eine Quest mit einem Krieger und einem Magier und überzeugten uns von der flexiblen Erzählstruktur des Spiels. Beide starteten am Ufer einer nächtlichen Seestadt. Ein geharnischter Templer verwehrt den Zugang zur Bootspassage. Während der Magier die Templer von seiner Ursprungsgeschichte her kennt und überreden kann, muss der Krieger recht harte Töne anschlagen und Blutvergießen riskieren, um den Wächter einzuschüchtern. Am Eingang des von Dämonen befallenen Turms von Ferelden treffen beide Helden später auf Wynne, eine würdige Geistheilerin des Kreises. Die auf Heilmagie spezialisierte Dame schließt sich freudig ihrem Magierkollegen an. In der Party des Kriegers dagegen macht sich Morrigan bemerkbar, eine wilde Hexe, die ohne die Genehmigung des Klerus Magie praktiziert. Es kommt zum Kampf und die herzensgute Wynne, die im späteren Gefecht dem Magier Heilung spenden wird, muss sinnlos aus dem Leben scheiden. Ihre Kräfte hat der Krieger für immer verloren.

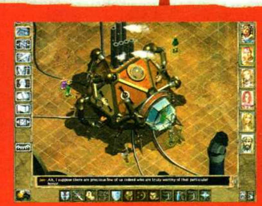
PC Morrigan über der toten Wynne: In der Kriegerparty ist kein Platz für zwei zauberkundige Alpha-Mädchen.



BALDUR'S GATE II: SCHATTEN VON AMN

2000 » PC

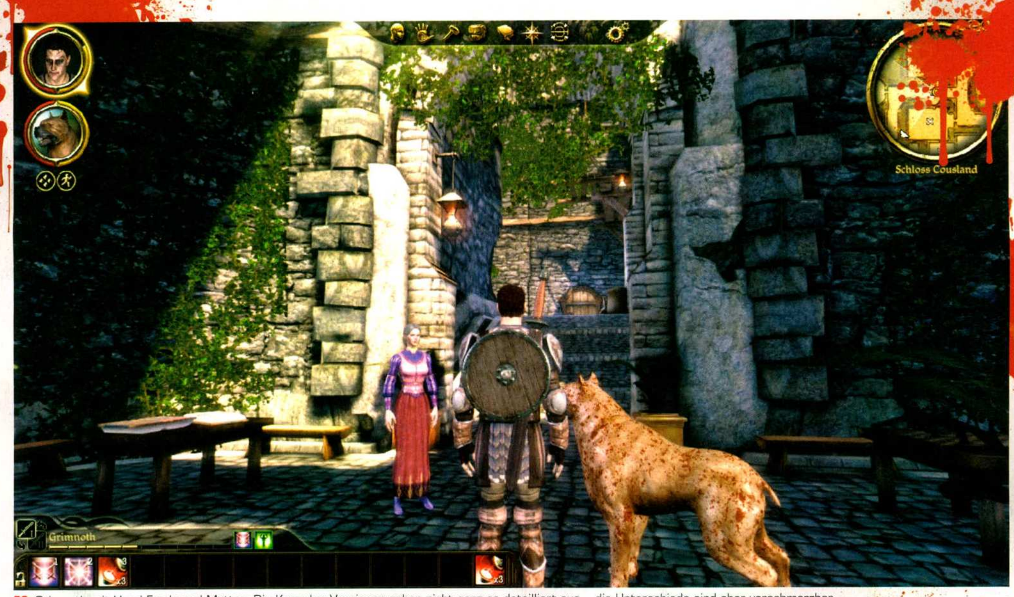
Mit 1.200.000 Worten eines der umfangreichsten RPGs aller Zeiten, treibt der zweite Teil der Saga die Handlung in dramatische Höhen. Schwerwiegende Plot-Entscheidungen und sentimentale Romanzen mit Partymitgliedern hatten hier ihren grandiosen Einstand.



BALDUR'S GATE II: THRON DES BHAAL

2001 » PC

Die finale Schlacht um den Thron des Bhaal entbrennt im Add-on zum erfolgreichen Sequel. Fünf besonders mächtige Sprösslinge des Mördergottes müsst Ihr aus dem Weg räumen, bis Ihr selbst seinen Platz einnehmen oder auf Euer göttliches Erbe verzichten dürft.



PC Grimnoth mit Hund Frodo und Mutter: Die Konsolen-Versionen sehen nicht ganz so detailliert aus – die Unterschiede sind aber verschmerzbar.

seine Schildstoß-Technik an einem Schwertkämpfer aus. Während die als Symbol dargestellte Spezialfähigkeit einige Sekunden braucht, bis sie wieder verfügbar ist, schnappt sich Grimnoth die Ausrüstung des zu Hundefutter degradierten Fernkämpfers. Zwischen zwei aktiven Waffensets kann man mittels Tastendruck umschalten. Stark blutbesudelt, aber dank regenerativer Lebensenergie recht zügig, suchen die Couslands einen Fluchtweg aus ihrer Burg. Martin und ich haben derweil unseren eigenen Schlagabtausch bezüglich der Steuerung: Während ich bei der Xbox-360-Fassung das aus "Mass Effect" bekannte Ringmenü für Spezialattacken und Zaubersprüchen per LT-Taste aufrufen und mit RT die Schnellheilung aktivieren darf, hat er am PC seine bewährte Symbolleiste. Als leichter Vorteil erscheint mir die Charakterauswahl über die oberen Schultertasten. Das geht einen Tick schneller von der Hand als mit einem Mausklick, außerdem kann ich meine Kampfziele mittels Steuerkreuz durchschalten. Martin hat allerdings Vorteile bei der strategischen Positionierung seiner Partymitglieder, weil er deren Standort jederzeit durch einen Klick angeben kann; ich muss das umständlicher mit dem Analogstick erledigen.

Frodo beißt einen Bogenschützen, Mama blockiert einen Engpass.

Graue Wächter

Wir einigen uns darauf, das Duell zu vertagen, bis wir eine voll spielbare Konsolenfassung bekommen, und wenden uns ein letztes Mal unseren Helden zu. Deren Los hat sich nicht zum Besseren gewendet. Die Befreiungsaktion von Estragons Freund endete buchstäblich in einem Blutbad und Grimnoth ist wahrscheinlich der letzte Überlebende seines stolzen



PC Im stets nebelverhangenen Sumpf der Korcari-Wildnis stößt Estragon auf einen verdächtigen Steinhügel. Wenn hier mal kein ruheloser Geist rumlungert!



PC In Sturmformation und mit brennend verzauberten Klingen brechen Grimnoth und seine Gefährten durch die Besatzung des Turmes von Ishal.



NEVERWINTER NIGHTS

2002 » PC

Dank der Aurora-Engine erstmals in 3D, besticht BioWares letztes Spiel im Setting der 'Forgotten Realms' mit einigen Neuerungen. Das auch in "Dragon Age" verwendete Ringmenü feiert Premiere und ein umfangreiches Toolset wird zum Fest für Hobbyentwickler, die in den Folgejahren fleißig Zusatzmodule produzieren.



NEVERWINTER NIGHTS: DIE SCHATTEN VON UNDERNZIT

2003 » PC

Zusammen mit den "Horden des Unterreichs" erschienen 2003 gleich zwei offizielle Add-ons zum Hauptspiel, eine Sammlung der beliebtesten Homebrew-Module folgte ein Jahr darauf. Ein frühes Modell für die als Download geplanten Erweiterungen zu "Dragon Age"?

PC Diese Gesichter sprechen Bände! Oben: Der pflichtbewusste Graue Wächter Duncan und die Adelsfamilie Cousland mit kollektiv sorgenzerfurchter Stirn. Unten: Die verführerische, aber mysteriöse Wildhexe Morrigan schüchtert die beiden Mitanwärter für die Wächter-Aufnahmeprüfung sichtlich ein.

Hauses. Unversehens finden sich beide Figuren nach den ein- bis zweieinhalb Stunden ihrer Einführungsgeschichte als auszubildende 'Graue Wächter' in der umkämpften Festung Ostagar wieder. Hier sammelt der idealistische König Cailan seine Truppen, um den entscheidenden Schlag gegen die Kreaturen der 'dunklen Brut' zu führen, die als Boten der mythischen 'Verderbnis' das Land verheeren. Krieger und Magier machen sich auf den Weg durch die Korcari-Wildnis, um Zutaten für das Aufnahme-Ritual der Grauen Wächter zu besorgen, und werden später den Turm von Ishal erklimmen und dort ein Leuchtfeuer entzünden. Wir achten auf jeden Unterschied, wählen bewusst die unterschiedlichsten Dialog-Optionen und müssen dennoch feststellen, dass sich zu diesem frühen Zeitpunkt die Wege unserer Helden nur in Nuancen voneinander unterscheiden. Grimnoth wird vom idealistischen Partymitglied Alistair gerügt, weil er einen verwundeten Soldaten notschlachtet, vorerst ohne Konsequenzen. Estragon findet und exorziert einen ruhelosen Geist in einer Nebenquest und wird darob von Alistair gelobt.

UNENDLICHE GESCHICHTEN

Das Prequel ist knapp 300 Seiten stark.

Lebt, um zu schreiben: David Gaider.

Autor David Gaider, seit "Baldur's Gate 2" verantwortlich für fast alle BioWare-Storys, arbeitet nicht nur als Lead-Writer von "Dragon Age", sondern versorgt lesefreudige Rollenspieler auch mit dem solide geschriebenen Prequel zum Spiel: "Dragon Age: The Stolen Throne." Hier erfahrt Ihr alles über den Vater des aktuellen Königs von Ferelden, Maric Theirin und dessen Gefährten Teyrn Loghain, der im Spiel eine Schlüsselposition einnimmt. Gaider werkelt schon am nächsten Buch mit dem Untertitel "The Calling". Wer lieber spielt als liest, aber bitteschön analog, sollte sich das offizielle Pen & Paper-Rollenspiel des amerikanischen Publishers Green Ronin vormerken. Das Starterset aus der Feder des "Warhammer"-Autors Chris Pramas enthält sämtliche Unterlagen für düstere Heldentaten ganz ohne Rechner.

Zu guter Letzt

Die von BioWare beschworene Vielseitigkeit von "Dragon Age: Origins", können wir an dieser Stelle also (noch) nicht recht bestätigen. Allerdings haben wir von der eigentlichen Hauptquest wie auch vom Approval-System, das die Gruppendynamik der Partymitglieder auf ein neues Level heben soll, nur den Anfang gesehen. BioWare gibt die durchschnittliche Spielzeit mit 80 Stunden an – in dieser Zeit kann sich einiges entwickeln und die Kanadier stehen nicht im Ruf, leere Versprechungen zu machen. Eine solide Neuauflage des "Baldur's Gate"-Kampfsystems



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

2003 » Xbox, PC

"Dragon Ages" fulminante Duelle mit pausierbarem Kampfsystem und frei drehbarer Kamera nahmen mit den summenden Lichtschwertern von "KOTOR" ihren Anfang. Die Story des "Star Wars"-Lizenzspiels markiert noch immer die absolute Genre-Elite.



JADE EMPIRE

2001 » Xbox, PC

Ein ungewöhnliches Fernost-Szenario gepaart mit einem ebenso ungewöhnlichen Prügelspiel-Kampfsystem zeichnen dieses bis heute unterschätzte Lehrstück in Sachen RPG-Innovation und Atmosphäre aus. Lediglich die grottigen Vertikal-Shooter-Zwischenspiele hätte sich BioWare besser gespart!

PC In der Turmstube des Leuchtfeuers von Ishal erwartet Euch der erste Bosskampf. Bevor Alistair dem gehörnten Oger mit einem Finishing-Move ins Herz sticht...

mit neuerdings programmierbarem NPC-Verhalten, lebendige Gesichter und Kampfanimationen sowie eine vielseitige Grafik-Engine, die lediglich bei Weitsicht und manchen Bodentexturen schwächelt, aber atmosphärische Innenräume und tolle Magie- sowie Pyro-Effekte vorweisen kann, sind Fazitpunkte, die einen gehaltvollen Rollenspiel-Oktober versprechen.

Am Ende unseres Experimentes ist es aber vor allem eine Sache, die unseren Ersteindruck übereinstimmend prägt: Dieses Spiel erzählt phänomenal gute Geschichten! Sei's drum, dass manche deutschen Sprecher in einen Zauberkessel mit Valium gefallen sein mögen. Struktur, Spannungsbogen und Pointen der ersten Spielstunden sind auf Literatur-Niveau! Da werden ethische Grundfragen mit transzendenten Geistwesen durchgespielt, die alten Fantasy-Extreme von Gut und Böse zum erwachseneren Grau der gleichnamigen Wächter vermischt und selbst kurzlebige Nebencharaktere mit all ihren Schwächen und Ängsten geschildert. Die menschlichen Gefühle, die sich auf den Gesichtern der Figuren abspielen, verankern ihre düsteren Schicksale, ihre Lust und ihren Schmerz auch optisch in Eurer Wahrnehmung und versetzen Euch emotional direkt nach Ferelden. Wenn BioWare diese Qualität über 80 Stunden durchhalten kann, hat die "Baldur's Gate"-Saga mit "Dragon Age" einen würdigen Thronerben bekommen! *mw*

PC ...kontert der brüllende Gigant seinerseits mit Spezialmanövern und hebt schon mal einen Eurer Krieger hoch, um ihn in der Luft zu zerquetschen.

DRAGON AGE: ORIGINS

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**BioWare, Kanada**
Hersteller	**Electronic Arts**
Genre	**Rollenspiel**
Termin	**23. Oktober**

DAS GEFÄLLT UNS:
- hervorragend geschriebene Szenen und Dialoge tragen eine tolle Story
- umfangreiche Möglichkeiten zur Individualisierung Eurer Heroen
- liebevoll modellierte Gesichter, Rüstungen und Waffen
- naturalistische Nahkampf-Animation

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Bodentexturen der Landschaften
- hoffentlich gibt es den englischen Originalton optional nicht nur für die PS3-Blu-ray

FAZIT » Erzähltechnisch auf literarischem Niveau, kernig inszeniert und von üppigem Umfang: BioWare vereint glaubwürdige Charakterdarstellung mit einer variantenreichen Spielwelt für Erwachsene.





PC So unterschiedlich können Eure Helden ausfallen: Der knuffige Zwerg Nasenbart posiert auf seinem Charakterbildchen mit ulkigen Grimassen. Die bezaubernde Menschenfrau Elissa scheint dagegen direkt der nordischen Sagenwelt entsprungen.

MASS EFFECT

2007 » 360, PC

Der Xbox-360-Einstand fällt futuristisch aus und überrascht mit einem actionreichen Shooter-Kampfsystem. BioWare ersinnt geniale moralische Zwickmühlen und zaubert per Unreal-Engine glaubwürdige Emotionen auf die Gesichter der Figuren.



SONIC CHRONICLES: THE DARK BROTHERHOOD

2008 » DS

Zum Schluss noch etwas ganz anderes: In einem lockeren Fun-RPG für Genre-Neulinge wandelt Segas Maskottchen auf den Spuren eines ebenfalls rollenspielenden Klempners und erringt Achtungserfolge bei Fans und Kritikern.

"Wir sind EA!"

Gezeichnet vom Jetlag der PR-Ochsentour, aber guten Mutes, warf sich BioWare-Mitbegründer Dr. Greg Zeschuk tapfer ins Frage-Antwort-Duell.

M! Games: Vor ein paar Monaten erzählte mir Dein Partner Ray Muzyka etwas zu BioWares Verschmelzung mit Pandemic und Eurem EA-Deal. Heute kann ich Dir schon wieder eine Branchenfrage über Eure Verbindung mit Mythic stellen. Was ist denn los mit Euch? Wollt Ihr immer größer werden, bis Ihr die Square Enix des Westens geworden seid?

Greg Zeschuk: (lacht) Wir machen das nicht mal mit Absicht. Aber die Verbindung mit Mythic ist aus einer Vielzahl von Gründen großartig: Erst einmal arbeiten wir bei EA schon seit einiger Zeit mit ihnen zusammen, tauschten Informationen und Technologien, z.B. für "Star Wars: The Old Republic". Es war also eher die formale Bekräftigung einer Partnerschaft, die sich sowieso schon gebildet hatte.

Es soll ja Leute geben, die behaupten, all das Blut in "Dragon Age: Origins" wäre eher eine Marketing-Idee von EA gewesen als Euer Ding...

Ach, diese mysteriösen Leute! Was uns angeht, wir sind jetzt EA! Es waren wir, die diesen Stil gewählt haben. In gewisser Weise wollten wir mit dieser traditionell sauberen, klassischen Fantasy brechen und einen schärferen, grausameren und auch cooleren Fokus auf den Kern des Spiels legen.

Du sagtest einmal, dass Du Dir der strengen Gesetzeslage in Deutschland bezüglich Gewalt in Videospielen durchaus bewusst wärest. Nun hatten wir hier in letzter Zeit einige unglückliche Entwicklungen, so dass die Regeln vielleicht noch schärfer werden. Sorgst Du Dich wegen des deutschen Marktes und der Metzel-Atmosphäre von "Dragon Age: Origins?"

Es ist eine 'erwachsene' Atmosphäre in dem Sinne, dass sie manchmal sehr direkt, sehr fordernd oder auch brutal wirken kann. Wir haben eine 'ab 18'-Wertung bekommen und mussten dafür nichts am Spiel ändern. Ich meine, es ist eben ein Spiel, in dem Typen mit Riesenschwertern die Welt vor schrecklichen Feinden beschützen müssen. Und wenn ich solche Viecher ansteche, passiert eben auch was! Wir denken, dass dieser Aspekt nicht aufgesetzt oder unnatürlich wirkt, sondern gut zum generellen Stil unserer Erzählung passt.

Du hast "Dragon Age" einmal als "Facebook der Rollenspiele" bezeichnet. Was genau meinst Du damit?

Wenn man sich die aktuellen technischen Trends ansieht, bemerkt man schnell, dass der PC die im Moment am besten vernetzte Plattform von allen ist. Bei "Dragon Age" nutzen wir diese Konnektivität, um den Spieler bei seinen Abenteuern zu unterstützen. "Dragon Age" ist zwar ein Solo-Rollenspiel, es funktioniert aber auch online. Nicht nur wegen der Möglichkeit, eigene Abenteuer am PC zu erstellen und hochzuladen. Man kann auch Screenshots auf die persönliche Community-Seite stellen, den momentanen Status dokumentieren usw. Für uns ist es sehr spannend, diese Art von Geflecht zu erzeugen.

Das wird aber nur auf dem PC möglich sein, oder?

Diese spezielle Art schon. Die Konsolen-Versionen haben ja ihre eigene Form der Fortschritts-Dokumentation mit Trophies, Achievements und den jeweiligen Communities dort.

Ist es nicht irgendwie paradox, dass Leute allein vor ihren Bildschirmen sitzen, um mit aufwändig simulierten NPCs zu interagieren und gleichzeitig mit echten Menschen darüber diskutieren wollen? Wieso spielen die nicht gleich online?

(lacht) Ich glaube eines der attraktivsten Merkmale von Singleplayer-Spielen ist, dass Spieler sich damit zurückziehen können. Manchmal ist es einfach ermüdend und stressig, ständig sozial aktiv sein zu müssen. Manchmal will man einfach nur sein eigenes Ding machen, wie in einem dicken Schmöker versinken oder einen guten Film ansehen oder eben ein RPG zocken. Auf der anderen Seite bietet aber die Art von Spielen, die wir machen – mit all ihren Entscheidungsmöglichkeiten, unterschiedlichen Pfaden usw. –, die Möglichkeit, einen sehr persönlichen Weg zu gehen. Und darüber wollen die Menschen diskutieren; sie wollen ihren persönlichen Spielstil vorführen und vergleichen. Ich erinnere mich in diesem Zusammenhang an einige BioWare-Titel der jüngeren Vergangenheit, vor allem "Knights of the Old Republic", wo es ausgiebige Diskussionen unter den Spielern bezüglich ihrer jeweiligen Lösungswege gab. Dieses Phänomen war unsere Inspiration.

Glaubst Du, diese Unterscheidung zwischen Single- und Multiplayer-Spielen wird irgendwann einmal überflüssig sein? So dass man seinen persönlichen Spielweg verfolgen kann und trotzdem zusammen mit tausenden von...

(unterbricht) ...gibt's schon, nennt sich "Star Wars: The Old Republic"!

Ah so?

Ja, wirklich! In "The Old Republic" wird jeder Spieler seine persönliche Solo-Story erleben, aber jederzeit andere Spieler in Echtzeit kontaktieren können. Denen hilft man dann z.B. bei ihren Missionen oder lässt sich von ihnen helfen, bildet Einheiten und so weiter. Oder man spielt eben alles komplett allein. Es ist ein sehr flexibles MMO-Konzept. Trotzdem liefern wir storytechnisch das klassische BioWare-Material. Ich denke, die Spieler werden auf positive Weise überrascht sein, wie tiefgründig und einnehmend die Geschichte sein wird.

Nachdem es eine Pen & Paper-Edition von "Dragon Age" geben wird – wie stehen die Chancen für Brettspiel-Versionen von anderen BioWare-Szenarien wie "Mass Effect" oder "Jade Empire"?

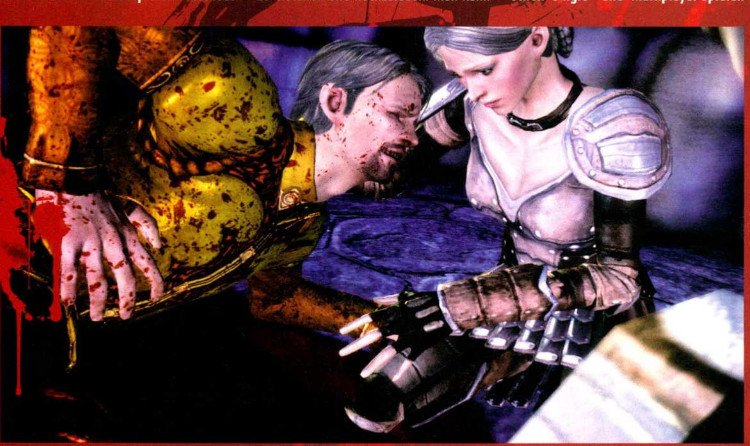
Das wäre schon witzig. Seit wir so große Projekte wie "Mass Effect" oder "Dragon Age" stemmen, kommen immer häufiger andere Firmen und bieten uns Koproduktionen an. Und langsam, aber sicher weiten wir diese Spielwelten auf andere Medien, wie etwa die Pen & Paper-Spiele, aus. Das hat zu "Dragon Age" sehr gut gepasst und wir denken in Zukunft stärker in diese Richtung. Es kann also durchaus sein, dass wir so etwas irgendwann auch für "Jade Empire" machen.

Es gibt da eine Sache, die ich bei "Dragon Age" nicht kapiere: Wieso heißt es ausgerechnet "DRAGON Age"? Ich habe natürlich schon Drachen im Spiel gesehen, aber was ist das Besondere an denen?

Tja, also auf der E3 haben wir ja die Kämpfe gegen Drachen gezeigt, man kann sich also mit Drachen anlegen. Außerdem steht der Name im Kontext mit der Zeitrechnung der Spielwelt. Das wird klarer, wenn man den Begriff im Spiel nachschlägt. Wir haben eine 'Kontext'-Datenbank eingebaut, in der die Erklärungen solcher Phänomene freigeschaltet werden, sobald man im Spiel darüber stolpert.

Würdest Du zustimmen, dass die 'dunkle Brut' so etwas wie die Orks des "Dragon Age"-Universums ist?

In gewisser Weise ja. Wenn man ein Fantasy-Spiel macht, braucht man eben unterschiedliche Gegnertypen: die kleinen, die normalen und die übermenschlich großen. Die Brut-Wesen sind in diesem Sinne also unsere Orks und Goblins. Insgesamt ging es uns aber vor allem darum, coole und interessante Feinde zu erschaffen, und das ist die 'dunkle Brut'. Schön furchteinflößend und wild.



PC Greg verwahrt sich gegen den Vorwurf, das Blut in "Dragon Age" wäre Effekthascherei. Szenen wie diese beweisen auch ohne viele Worte: In diesem Spiel sind die Figuren mehr als nur saftiges Kanonenfutter. Gewalt hat Konsequenzen!

Warum gilt Morrigan als Schlüsselfigur von "Dragon Age"? Warum ist sie wichtiger als andere NPCs?
Morrigan hat eine ziemlich interessante Hintergrundstory. Sie ist außerdem ein Charakter mit hohem Wiedererkennungswert, also brachten wir sie im Vorfeld des Spiels groß raus. Ansonsten ist die wichtigste Figur im Spiel die des Spielers. Abgesehen davon ist Alistair auch noch sehr zentral...

Wenn ich zwei Charaktere in meiner Party habe, die sich hassen: Werden sie über kurz oder lang aufeinander losgehen oder kann ich jede Figuren-Kombination spielen, die ich will?
Kommt darauf an, ob du das managen kannst. Solange du dich bei deinen Entscheidungen nicht ständig auf die Seite von einem der beiden schlägst und fleißig Geschenke machst, wird so eine Party theoretisch funktionieren. Das Approval-System ist für uns ein hervorragender Weg, die Spielweise des Spielers zu kommentieren. Viel subtiler, als ihm ständig seine Entscheidungen um die Ohren zu hauen.

Wird es eine Möglichkeit geben, durchs Spiel zu kommen, ohne diese Entscheidungen wie in "Mass Effect" treffen zu müssen, wo man entweder Kaiden oder Ashley sterben lassen muss?
Nein! Es wird keine perfekten Antworten geben, sämtliche Möglichkeiten führen zu Kollateralschäden. Wir wollen nicht, dass der Spieler es bequem hat oder sich souverän fühlt. Wir wollen, dass er sich mit seinen Entscheidungen quält! So etwas macht uns Spaß! (lacht dreckig)

Würdest Du zustimmen, dass moralisches Feedback ein essenzieller Bestandteil moderner, ausgereifter Spiele ist?
Nicht unbedingt essenziell. Es ist aber eine feine Spielmechanik. So was wie der moralische Punktezähler eines Spiels, er verrät den Spielern, wo ihr Charakter gerade steht und wohin er sich entwickelt. So etwas muss man nicht unbedingt machen, aber es ist interessant. Und Spieler interessieren sich sehr dafür, denn Spieler wollen sämtliche Werte ihres Charakters maximieren. Moral ist dann ein weiterer Aspekt, über den sie sich Gedanken machen können.

Noch eine Frage zu "Mass Effect 2": Was macht Ihr, wenn man Shepard im zweiten Teil sterben lässt? Wie wollt Ihr die Erzählung weiterführen?
Keine Ahnung! Ich finde es sehr interessant, mit Leuten darüber zu diskutieren. Ich denke, den heutigen Videospielen fehlt das Element der Sterblichkeit. Es gibt ja immer das Savegame! In den ganz alten Tagen gab es das nicht. Ich erinnere mich gerade an "Wizardry", da musstest du schnell das Diskettenlaufwerk öffnen, damit dein Spielstand nicht überschrieben wurde, wenn deine Party im Dungeon gestorben ist. Wenn du Pech hattest, war die Hälfte deiner Leute danach nämlich weg! Das war grauenerregend, die Emotionen waren extrem – sehr aufregend!



NACHRICHTEN

Muntere Marken-Fusionen und Studiokäufe

USA/JAPAN • Das Firmenkarussell in der Spielebranche dreht sich: Erst legt Electronic Arts die Geschäfte der beiden Studios BioWare und Mythic zusammen, um eine neue RPG-MMO-Gruppe zu bilden, dann kauft ZeniMax Media den US-Entwickler id Software. Die Mutterfirma des Publishers Bethesda vereinigt damit die id-Marken "Doom", "Quake", "Wolfenstein" mit den Bethesda-Serien "Oblivion" und "Fallout". Der legendäre Entwickler id Software wird nicht zerschlagen, sondern bleibt im Wesentlichen bestehen. Darüber freut sich Studio-Mitgründer John Carmack, befürchtete er doch, möglicherweise von EA oder Activision aufgekauft zu werden – damit wäre die Unabhängigkeit innerhalb eines Großkonzerns futsch gewesen. Frustriert von Publishern als Spielefinanzier, sieht Carmack die Wachstumsprognosen von id Software mittlerweile wieder optimistisch.

Auch die japanischen Publisher rüsten auf: Square Enix stellt mit Square Enix Europe eine Publishergruppe vor, die in Europa sämtliche Titel von Square und Eidos veröffentlichen wird. Damit ist Eidos nicht länger mit dem Spielevertrieb verknüpft, sondern taucht nur noch namentlich durch seine Entwicklerstudios auf.

Namco dagegen tilgt den Namen Atari endgültig. Die neu gegründete Organisation Namco Bandai Partners ist für den Vertrieb der Spiele von Namco Bandai Games, Atari und weiteren Herstellern verantwortlich – mit Ausnahme von Japan und Nordamerika auf weltweiter Basis. *pu*



id-Mitgründer John Carmack freut sich über erweiterte Budgets durch den ZeniMax-Deal.



Der 87-jährige Ehrengast Ralph H. Baer (links) mit Tetris-Guru Alexey Pajitnov.

LARA ehrt Tetris

KÖLN • Am 24. Juni fand im Coloneum Köln die Verleihung des mittlerweile dritten "LARA – Der Deutsche Games Award" statt – ein auf Initiative des Branchenmagazins GamesMarkt jährlich vergebener Computer- und Videospielpreis. Als Ehrenvorsitzender der 12-köpfigen Jury fungierte der deutschstämmige Amerikaner Ralph H. Baer, Erfinder der geschichtsträchtigen, ersten Spielekonsole Odyssey Ende der 1960er-Jahre.

13 strahlende Gewinner in den Kategorien Programm, Synergy und Hall of Game präsentierten am Abend ihre Auszeichnung, darunter "Tetris"-Erfinder Pajitnov, der für sein Lebenswerk geehrt wurde. Weiterhin freuten sich u.a. "GTA IV" über den Publikumspreis, "Fallout 3" über den 'Action Award' sowie "Mirror's Edge" über den 'Teen Award'. Kurioserweise gewann das unterirdische "Germany's Next Topmodel 2009" den 'TV Award' in der Kategorie Synergy-Preise, welche das Zusammenspiel unterschiedlicher Medien lobt. Demnach sollten wir wohl froh sein, wenn Videospiele und Fernsehen künftig getrennte Wege gehen. *pu*

Neuer Look für Miss Tomb Raider

SAN FRANCISCO • Wie lange kann man ein Projekt vor den Augen und Ohren der Öffentlichkeit geheim halten? Im Falle der neuen "Tomb Raider"-Episode nicht lange, denn Mitte Juni tauchte ein glaubwürdiges Dokument mit Infos und Bilder auf. Dass an dem aufgetauchten Material etwas dran ist, legt die Vorgehensweise von Entwickler Crystal Dynamics nahe: Die Internet-Quelle wurde ruckzuck per E-Mail vom Anwalt mundtot gemacht, die Fakten gingen dennoch um die Welt. Demnach ist das nächste "Tomb Raider" als Prequel geplant und soll mit einer 'ab 18'-Einstufung rabiatere Töne anschlagen. Lara strandet auf einer abgelegenen japanischen Insel und befindet sich dort in einem Überlebenskampf gegen mysteriöse Feinde. Den Neustart der Action-Adventure-Reihe symbolisiert die Open-World-Spielmechanik: Lara bewegt sich frei auf der Insel und nutzt Äxte, Seile sowie Macheten, um sich einen Weg durch die dichte Vegetation zu bahnen – auch Höhlensysteme erforscht die verjüngte Archäologin und selbst senkrechte Wände überwindet Miss Croft spielend. Zahlreiche Nah- und Fernkampfwaffen sprechen eine deutliche Sprache: Der Actionanteil dürfte deutlich höher ausfallen als bisher. *pu*



Die neue Lara weiß sich zu helfen: Mit der Machete werden Schneisen in den Inselwald geschlagen, die Fackel leuchtet Höhlen aus, der Bogen tötet lautlos.

Zitat des Monats



"Die Dreamcast-Version von 'Half-Life' wäre sicher ein Erfolg gewesen – wenn wir es geschafft hätten, das Spiel vor dem System-Aus zu veröffentlichen. An alle DC-Besitzer da draußen: Ladet Euch das Spiel aus dem Internet herunter!"

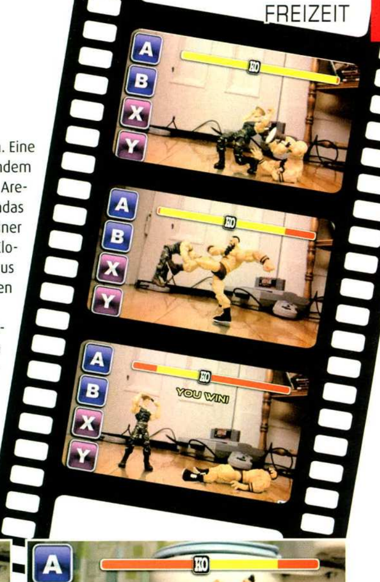
Doug Lombardi
PR-Vizepräsident bei Valve

Street Fighter als interaktiver Film

YOUTUBE • Bereits seit Januar diesen Jahres steht das Projekt "YouTube Street Fighter" des franko-kanadischen Filmemachers Patrick Boivin im Netz. Nachdem die per Hyperlink-Buttons geschickt zu einem 'Spiel' verknüpften Filmschnipsel innerhalb eines halben Jahres fast sechs Millionen Mal geklickt wurden, wollen wir dem Straßenkampf der Plastik-Prügler hiermit ein gedrucktes Denkmal setzen. Sobald Ihr den interaktiven Stop-Motion-Film gestartet habt, könnt Ihr zwischen drei möglichen Fights wählen: Guile gegen Zangiev, Dhalsim oder E. Honda. Was folgt, ist weniger ein Test für Eure Prügelskills als vielmehr für Eure Lachmuskeln. Je nachdem, ob Ihr eine von vier Tasten am linken Bildschirmrand klickt oder einfach abwartet, seht Ihr saftige Tritte des Ringer-Russen unter Guiles Gürtellinie, die per Knetmasse verlängerten Gliedmaßen des Fakirs oder einen grazil durch die Luft flatternden Sumoringer.

Animationstechnisch perfekt ausgeführt mit beweglichen Lizenz-Actionfiguren des Originalspiels und so geschickt verlinkt, dass selbst die Anzeige des Energiebalkens mit jedem Schlag korrekt reduziert wird – beeindruckend! Besonders hervorzuheben: die gelungenen Hintergründe der Trickaufnahmen. Eine SNES-Konsole mit passendem Modul, Dhalsims indische Arena in der Küche oder Hondas weiß geflieste Stage vor einer gigantischen Porzellan-Kloschüssel runden die überaus witzige Hommage gelungen ab.

Neugierige "Street Fighter"-Fans und Liebhaber von Internet-Kunst abonnieren den YouTube-Channel von Monsieur Boivin – alle anderen klicken Probe unter: www.youtube.com/watch?v=LPQ1XrllZmA&feature=related *mw*









Egal, ob Ihr abwartet oder eine der vier 'Tasten' anklickt: Die liebevoll animierten Stop-Motion-Fighter dreschen in urkomischen Verrenkungen aufeinander ein. Honda watscht Guile mit seinen Lichtgeschwindigkeits-Ohrfeigen ab, Zangiev bekommt vom Piledriver eine Schwindelattacke (Bildleiste oben rechts).

Neues aus der Traumfabrik

HOLLYWOOD • **Verfilmte Videospiele sind oft von Uwe Boll und auch sonst häufig Mist! Vielleicht funktioniert ja der Umkehrschluss: Filme über fiktive Spiele wären demnach also richtig gut?**

Das dachten sich zumindest die "Crank"-Macher Mark Neveldine und Brian Taylor und verpflichteten Muskelspartaner Gerard Butler für ihren neuen Actionthriller "Gamer". Darin zieht der teuflische Medienmogul Ken Castle (Michael C. Hall) die Strippen in einem menschenverachtenden Real-Shooter namens "Slayers". Gestandene Ballermänner werden per Gedankenkontrolle von schmächtigen Zockerbubis gesteuert und schießen sich zur Belustigung ihrer Killerspieler gegenseitig über den Haufen. Ballermeister Butler hat in seiner Rolle als Kable noch eine Rechnung mit Ken Castle offen, der ihm seine Freiheit und Familie nahm. Nur im Einklang mit seinem Spieler, dem jungen Simon kann ihm dies gelingen. Der Film, dessen Arbeitstitel angeblich "Citizen Game" gelautet haben soll, bietet auf der Webseite whosplayingyou.com ein holografisches Filmplakat als ulkige Augmented-Reality-Spielerei an: Druckt ein dort verfügbares Dokument auf ein Blatt Papier und bastelt mithilfe einer handelsüblichen Webcam einen virtuellen 3D-Filmaufsteller.



"Gamer": Da kann Ex-"300"-Krieger Gerard Butler seinen Bizeps anspannen wie er will: Michael C. Hall steuert ihn wie eine Spielfigur (links). Max und Matthias machen derweil dumme Gesichter in der Augmented-Reality-Anwendung zum "Gamer"-Film (rechts).

Um ein echtes holografisches Prügelspiel geht es dagegen im ambitionierten Kurzfilmprojekt "TURBO" des Nachwuchsregisseurs Jarrett Lee Conaway. Der bekennende Beat'em-Up-Fan inszenierte sein poppiges Technomärchen irgendwo zwischen "Karate Kid" und "Tron". Das zentrale Element des Streifens, das Cybersport-Spiel "Super Turbo Arena", erinnert in puncto Logo frappierend an "Street Fighter", die hochauflösenden Lichteffekte und Feuerbälle der Spielfiguren lassen das neue "Tekken" alt aussehen und die klassische 'Underdog verhaut Platzhirsch'-Story funktioniert auf Conaways Holodeck so gut wie in jedem Prügelspiel. Auf der Seite turbothemovie.com könnt Ihr den stylischen Trailer begutachten. *mw*



"Turbo": Leuchtende Hosen und brennende Füße – das Prügelspiel der Zukunft zeigt der Streifen in voller Holo-HD Pracht. Untrainierte Couch Potatoes hätten an diesem Vollkontaktsport allerdings keinen Spaß – alle Moves werden real ausgeführt.


Yasunori Mitsuda


Yoko Shimomura


Nobuo Uematsu


Hiroki Kikuta

Prominenz beim Spielemusikkonzert

OBERHAUSEN • Wenn am 11. September in Oberhausen und am 12. September in Köln die großen Symphonic-Fantasies-Konzerte steigen, wird dort nicht nur feinste Spielemusik vom WDR-Rundfunkorchester geboten – vier prominente Komponisten werden vor Ort sein.

Die erste im Bunde ist Yoko Shimomura: Sie hat Musik für die "Front Mission"- sowie die "Kingdom Hearts"-Serie geschrieben und vertont auch den kommenden RPG-Hit "Final Fantasy XIII". Außerdem freuen wir uns über Yasunori Mitsuda; der landete bereits mit seiner ersten großen Arbeit, dem Soundtrack zu "Chrono Trigger" einen riesigen Hit und schob später "Xenogears", "Chrono Cross" und "Shadow Hearts" nach.

Der überraschendste Gast des Abends ist zweifelsohne Hiroki Kikuta – der schuf beim Soundtrack von "Secret of Mana" gerade mit dessem Titelsong einen Klassiker und war später die treibende Kraft hinter dem Mystery-RPG "Koudelka".

Natürlich darf bei einem Square-Enix-Konzert Nobuo Uematsu nicht fehlen: Der im Westen ohne Frage prominenteste Spiele-Komponist hat fast alle "Final Fantasy"-Episoden vertont und schrieb die vielgelobten Soundtracks zu "Blue Dragon" und "Lost Odyssey". Wer noch (18-30 Euro günstige) Karten für das prominent besetzte Konzert sucht, der findet diese unter www.symphonic-fantasies.com *tn*

Noch leichter zum Spielekonzert des Jahres kommt Ihr mit unserem exklusiven Gewinnspiel: In Zusammenarbeit mit dem Veranstalter verlosen wir für jeden der beiden Konzertabende zweimal 2 Karten. Beantwortet einfach folgende Frage:

Welcher Entwickler erschuf die "Final Fantasy"-Serie?
A: SNK B: Squaresoft C: Rockstar

Schreibt den Lösungsbuchstaben zusammen mit dem Stichwort 'Fantasy' auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering. Einsendeschluss: 28. August
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen, Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

Alle Infos zur gamescom 2009

KÖLN • Am 20. August fällt der Startschuss für die erste gamescom in Köln. Nun haben die Veranstalter unter news.gamescom.de ein eigenes Online-Portal gestartet, das Euch die Wartezeit mit allerhand Begleitinformationen versüßt. Tageskarten kosten mindestens 10 Euro, Dauerkarten rund 30. Wer online bucht, zahlt weniger, allerdings sind diese E-Tickets personalisiert und damit nicht übertragbar. Wie in den Vorjahren steht ein Camping-Angebot zur Verfügung, unter www.gamescomcamp.de findet Ihr alle relevanten Fakten. Ein Tagesticket inklusive Zelten kostet 39,50 Euro, für vier Tage werden 136 Euro fällig.

Neben zahlreichen Indoor- und Outdoor-Events lockt das kostenlose gamescom-Festival in der Innenstadt. Los geht's am 19. August mit den Toten Hosen, gefolgt von diversen Auftritten verschiedenster Stilrichtungen. Ernsthafter geht es bei "gamescom congress" zu: Hier sollen hochkarätige Diskussionen rund um Videospielkultur geboten werden. *mh*

Am 20. August fällt in der Kölner Messe der Startschuss für die gamescom.

Soundtrack-Corner – ausgewählte Spielmusik

Live Music by Piano and Strings – 7th Dragon



In der letzten Ausgabe haben wir Euch Yuzo Koshiros famosen Soundtrack zu "7th Dragon" ans Herz gelegt. Jetzt empfehlen wir auch noch die Arrange-Version für Klavier und Streicher. Warum? Nun, zum einen hat Koshiro mit "7th Dragon" einen der schönsten RPG-Scores der letzten Jahre geschaffen, zum anderen befürchten wir ernsthaft, dass Sega nicht daran denkt, dieses exzellente Rollenspiel im Westen zu veröffentlichen. Deshalb sollt Ihr wenigstens die Musik genießen: 13 teils wunderbar arrangierte Stücke warten auf dem etwa 26 Euro teuren Album. *tn*

BlazBlue Original Soundtrack (Daisuke Ishiwatari)



In unserer Import-Rubrik findet Ihr in dieser Ausgabe den Test des fulminanten 2D-Prüglers "BlazBlue". Der überzeugt auch mit einem donnernden Soundtrack: Nach dem zwei CDs starken und 29 Tracks langen Album zur Arcade-Fassung ist jetzt der neu komponierte Soundtrack der Heimversion erschienen. Der bietet neben den exzellenten Stücken von "Guilty Gear"-Komponist Ishiwatari auch zwei Charakterthemen, die von den japanischen Synchronsprechern von Noel Vermillion und Bang Shishigami gesungen werden. Mit gut 18 Euro ist das 21 Tracks starke Album zudem nicht besonders teuer. *tn*

TERMINKALENDER AUGUST BIS OKTOBER

TERMIN	VERANSTALTUNG	ORT	WAS GEHT?	WEB-ADRESSE
31.7.-2.8.	Games Convention Online	Leipzig	Spielemesse rund um Online- und Mobil-Spiele	www.gamesconvention.com
3.-7.8.	Siggraph 2009	New Orleans	Internationale Tagung und Ausstellung zum Thema Computergrafik	www.siggraph.org/s2009
17.-19.8.	Game Dev. Conf. Europe 2009	Köln	Messe für Spiele-Entwickler	www.gdceurope.com
20.-23.8.	gamescom	Köln	Videospiel-Messe	www.gamescom.de
4.-9.9.	IFA 2009	Berlin	Internationale Funkausstellung – weltgrößte Messe für Unterhaltungselektronik	www.ifa-berlin.de

NEWS-TICKER »

+++ Wow: Regisseur Sam Raimi ("Spider-Man"-Trilogie) bringt "World of Warcraft" auf die Kinoleinwand. +++ Verschiebungen satt: Sega wird "Bayonetta" in Europa und den USA nicht mehr in diesem Jahr veröffentlichen – man wolle den Titel nicht im Weihnachtsgeschäft verheizen; jetzt soll das Spiel im Januar 2010 erscheinen. Take 2 hat "BioShock 2" und "Mafia II" auf das Fiskaljahr 2010 verschoben – anstatt noch im Herbst,

Alles Gute zum Geburtstag – wünscht Michael Schanze

DEUTSCHLAND • Dieses Spiel heißt tatsächlich "Alles Gute zum Geburtstag", doch der Name ist nicht wirklich Programm. Denn abgesehen von der hier abgebildeten Kinderparty-tauglichen Ausstattung (Einladungen, Ausmalbilder, Krone) entpuppten sich die über 20 Minigames meist als olle Kalauer: Oder wolltet Ihr schon immer Sackhüpfen, Reise nach Jerusalem und Schere, Stein, Papier als Videospiel zocken? Umrahmt werden solche Knaller von mehreren kindgerechten Lightgun-Shootern und einem Schwung Partythemen für Mädchen und Jungs – da kann es schon mal passieren, dass beim 'Soldatenthema' ein Panzer in Euren virtuellen Partykeller walzt. Gekrönt wird die Wii-Sause von einem Karaoke-Song – ganz ohne Mikro: Ihr müsst einfach den eingeblendeten Text mitplärren. *ms*



Augsburger Mediengespräche 2009:
Computerspiele und Gewalt – Helfen Verbote weiter?

AUGSBURG • Petitionen und Diskussionen erfreuen sich derzeit großer Beliebtheit, wenn es um die Zukunft von Computer- und Videospielen geht. Im Rahmen der jährlichen Mediengespräche traf sich im Augsburger Rathaus ein breites Spektrum an Gesprächspartnern. Neben Christine Haderthauer (CSU) vom Bayerischen Staatsministerium für Arbeit und Sozialordnung, Familie und Frauen beteiligte sich auch Verena Weigand, Leiterin der Kommission für Jugendmedienschutz an den Gesprächen und betonte primär die Suchtgefahr von Online-Rollenspielen. Diesen Sachverhalt wollte Medienforscher Prof. Jörg Müller-Lietzkow strikt von der Gewaltdebatte getrennt wissen und bewies ebenso tiefschürfende Sachkenntnis wie Familientherapeut und Kinderpsychologe Wolfgang Bergmann.

Wenig Fachkompetenz brachte die dritte Dame der Runde mit: Schauspielerin Ulrike Kriener sprach über ihre Erfahrungen als Mutter und forderte mehr Beschäftigung mit dem Nachwuchs, wohingegen mit Prof. Helmut Lukesch ein scharfer Gegner gewaltbeherrschter Videospiele geladen war. *mh*



Angeregt debattierten die Gesprächsteilnehmer in einem weitgehend sachorientierten Gesprächsrahmen.



Kommentar von Michael Herde

Ich hatte keine neuen Erkenntnisse erwartet, als ich wie schon im Vorjahr zu dieser Veranstaltung ging. 2008 polemisierte noch Prof. Pfeiffer, 2009 stellt sich das Thema allmählich in einem anderen Licht dar, wie ich schon in den letzten Monaten verfolgen konnte: Nur vereinzelte Wichtigtuer aus Politik und Forschung verbreiten noch plumpe Hetzparolen. Zeitgleich findet längst eine differenzierte Ausseinandersetzung mit dem komplexen Sachverhalt statt. Nur ist diese dem überforderten Bürger schwer zu vermitteln. Deshalb empfand ich es als daneben, wie Müller-Lietzkows Forderung nach der wichtigen Trennung zwischen Suchtgefahr und Gewaltinhalten ignoriert wurde. Dennoch gelang es dem flapsigen Professor, für gelegentlichen Konsens zu sorgen, unterhaltsam war er in jedem Fall. Peinlich hingegen die Zwischenrufe aufgebrachter Damen im Publikum, die noch immer an die Mär des Frauen schändenden "GTA"-Spielers glauben wollten. Dagegen überraschte der große Anteil an Spielern im Publikum, der teils amüsiert den grenzwertigen Aussagen der Frau Haderthauer lauschte, die noch nicht einmal von Innenminister Herrmanns Kinderporno-Vergleich gehört hatte.

Spielend Spanisch und Französisch lernen



Knallhartes Französisch-Pauken auf dem Doppelschirm-Handheld.

DEUTSCHLAND • Wer noch in diesem Sommer seinen Urlaub in Frankreich oder Spanien (bzw. in einer Region mit diesen Landessprachen) plant, der ärgert sich vielleicht über die in Vergessenheit geratenen Sprachkenntnisse. Möchtet Ihr diesen auf die Sprünge helfen, seid Ihr mit den aktuellen "Vokabeltrainern" von HMH gut beraten. Wortschatz-Frischlinge hingegen machen aber einen großen Bogen um die Produkte, denn ohne Vorkenntnisse seid Ihr mit den DS-Modulen genauso gut (oder eben schlecht) dran wie mit den Lernprogrammen. 4.000 Vokabeln und 4.000 Sätze fragt der Trainer mit Sprachausgabe ab, dazu gesellen sich Diktate und Übungen im Hörverständnis, jeweils in vier Schwierigkeitsgraden. Drei simple Minispiele sowie ein Sprach- und Länderquiz sorgen zwar für Kurzweil, es fehlt allerdings eine übergreifende Lernkampagne. Die Präsentation ist – nett ausgedrückt – bestenfalls sachlich. Wie so oft bei digitalen Lehrangeboten lernt Ihr keine neue Sprache von Grund auf, sondern haltet eine Vokabelsammlung in Händen. Ein solches Wörterbuch mit 15.000 Stichwörtern in knapp 100.000 Variationen findet sich denn auch auf dem Modul. *pu*



kommen beide Titel nun frühestens im November in den Handel. Wir gehen von Frühjahr 2010 aus. +++ Aus dem All: Die "Worms"-Macher Team 17 lassen die "Alien Breed"-Marke auferstehen – als actiongeladenes Downloadspiel. +++ Zerbrechlich? Das melancholische Wii-Adventure "Fragile: Farewell Ruins of the Moon" kommt 2010 nach Europa. +++ Lesen! Anfang August veröffentlicht Tokyopop den ersten Band des Mangas "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" – in deutscher Sprache und zum Preis von 6,50 Euro. +++





Die Bandbreite der ausgestellten Geräte trieb Retro-Freunden die Tränen in die Augen: Von Fan-Projekten wie dem "Donkey Kong II"-Automaten bis zu einer Spielecke voller Cocktail-Geräte war alles vertreten.

California Extreme 2009

USA • Traurig, aber wahr: Spielhallen gehören zu einer aussterbenden Gattung. Zum Glück gibt es aber Menschen, denen die alte Zockerzeit nicht egal scheint und die klassische Automaten und Flipper sammeln, reparieren und erhalten. Was passiert, wenn solche Leute sich zusammentun, um ihr Hobby mit jedermann zu teilen? Das Resultat ist die California Extreme Show (CAX), eine jährliche Ausstellung mit hunderten Spielhallen-Titeln in Santa Clara, Kalifornien.

Für 30 US-Dollar konnten Besucher am 11. und 12. Juli eine Ansammlung an Automaten- und Flipper-Oldies genießen. Was am meisten beeindruckte: Fast jedes Gerät entstammt einer Privatsammlung; deshalb gab es neben Klassikern viele seltene Titel zu sehen, die z.B. einer kleinen Produktionsreihe entstammen oder nur als unveröffentlichte Prototypen existieren.

Unter den historischen Artefakten fanden sich dieses Jahr einige Perlen: das legendäre "Space-War!" und Nolan Bushnells Klon "Computer Space", der noch vor "Pong" (und Atari) entstand, die seltene Acht-Spieler-Fassung von "Tank" und zwei komplett restaurierte "Death Race"-Geräte – das erste Spiel, das wegen gewalttätiger Inhalte verpönt war. Auch das von Fans entwickelte, besonders schwere "Donkey Kong II" (nicht "Jr.") lockte vor Ort. Ebenso viele Prototypen – bei einigen verwundert es kaum, dass sie nie in Produktion gingen: Das Mech-Beat'em-Up "Cyberstorm" mit seiner kleinen Charakterzahl, unhandlichen Steuerung und den verwirrenden Special Moves ist im Vergleich zu "Street Fighter II" & Co. ein Scherz. Andere Titel wie "Marble Man: Marble Madness II" waren zur falschen Zeit am falschen Ort – der Markt hatte damals einfach mehr Interesse an Baller- und Prügelspielen. Weitere Seltenheiten waren "King Pin" und "Big Bang Bar", Testgeräte von Capcoms kurzlebiger Flipper-Abteilung.

Bei der CAX traten viele Retro-Helden als Redner auf: Der langjährige Flipper-Designer Steve Ritchie erzählte über die Arbeit bei Stern Pinball – der letzten Firma, die sich heute noch auf Flipper konzentriert. Größen der ruhmreichen Atari-Ära wie "Pong"-Designer Al Alcorn oder Mike Hally ("Star Wars") plauderten unterhaltsame Anekdoten aus der Vergangenheit aus – Aaron Giles, einer der Köpfe des MAME-Emulator-Projekts, führte eine Diskussionsrunde über die Verwendungsmöglichkeiten des Programms für Fans und Techniker. Mitarbeiter von Backbone Entertainment sprachen darüber, wie neue Spiele im Retro-Stil auf aktuellen Konsolen entstehen. Bei einem Wissensquiz schließlich spielten Teams um eine Trophäe, indem sie u.a. alte Automaten an den Einbrennspuren der Monitore errieten. Sogar für Anhänger klassischer Konsolen war etwas geboten: Ein Vortrag behandelte die Suche nach unveröffentlichten VCS- und Colecovision-Games auf Flohmärkten und gab Interessierten wertvolle Tipps.

Natürlich lockt diese von Fans organisierte Veranstaltung mit ihren paar tausend Besuchern nicht so viele Menschen wie große Messen vom Rang einer E3 oder Games Convention. Die Gäste erwartete jedoch eine einmalige nostalgische Erfahrung und jede Menge Retro-Spielspaß – wie gerne hätten wir noch mehr Zeit gehabt, um die alten Maschinen länger zu genießen. *hk*





Auch prominente Altstars wie Al Alcorn (oben) und Mike Hally besuchten die Retro-Veranstaltung.



Kein Jahr ohne neues Dreamcast-Spiel: Hier kommt "DUX"!



DEUTSCHLAND • Nach dem mittelprächtigen "Last Hope" im letzten Jahr schafft es mit "DUX" schon wieder ein deutsches Shoot'em-Up auf die altehrwürdige Sega-Konsole. "DUX" schickt Euch in klassischer "R-Type"-Manier von links nach rechts durch sechs horizontal scrollende Welten und beeindruckt mit seiner steril-klaren und gleichzeitig bonbonbunten Grafik. Wer von den animierten Hintergründen abgelenkt wird, kann in den Optionen einen Teil der Backgrounds ausblenden – dann geht allerdings auch ein Teil des Charmes flöten. In "DUX" seid Ihr fast immer mit einem Schutzsatelliten unterwegs, der feindliche Schüsse absorbiert, auf Knopfdruck gen Feind geschleudert werden kann und im 'Hyper Soaking'-Modus sogar Schüsse aus allen Himmelsrichtungen aufsaugt – nur so gelangt Ihr lebend durch den steten Kugelhagel, den Eure Feinde ausspucken.

Weil die Übersicht unter den großen Feinden, bewegten Hintergründen und vielen Bullets teils gehörig leidet und Ihr regelmäßig ins Gras beißt, nehmen Euch die Entwickler nach dem Lebensverlust den Satelliten nicht weg – ein feiner Zug. Weniger nett hingegen ist die nicht einstellbare Schwierigkeit.

Wer fleißig Feinde in Reihe abschießt, freut sich über reichlich Chaining-Punkte, allerdings kommt Ihr noch einfacher an massig Zähler: Wenn Ihr einen Bug im ersten Level ausnutzt, erhaltet Ihr zig Millionen Punkte und eine stattliche Zahl Extraleben. In einschlägigen Shoot'em-Up-Foren im Internet wurde das Spiel prompt totgeredet – ein solcher Bug im Scoring-System sei unverzeihlich. Uns versicherte Entwickler René Hellwig, dass betroffene Spieler gegen einen geringen Geldbetrag eine original bedruckte Ersatzdisc erhalten, auf der der Bug behoben ist. *ms*

SPIELSPASS

Entwickler	**HUCAST.net/ KonTechs, Deut.**
Preis	**25 Euro**

6 von 10



DC Bunt, bunter, "DUX": Vor allem in Level 2 scheint das Spiel in einen Neon-Farbtopf gefallen zu sein.



DC Bekannt und praktisch: Wenn Ihr Euren Schuss aufladet, räumt Ihr kleine Feinde locker vom Schirm.



DC Vollgestopft: Weil sowohl Feinde als auch das eigene Schiff recht groß sind, fühlt Ihr Euch manchmal beengt.

"Eigentlich sollte das Spiel ein Vertikalshooter werden."

René Hellwig (Grafik & Game Design), Martin Konrad (Programmierung) und Andre Neumann (Musik & Soundeffekte) haben "DUX" entwickelt – M! sprach mit René und Andre.

M! Games: Wir schreiben das Jahr 2009 – warum macht Ihr ein Dreamcast-Spiel?
René: Zum einen ist die Konsole für Independent-Programmier leicht zugänglich, zum anderen ist die Entwicklung preiswert. Außerdem besitzen viele Shoot'em-Up-Fans diese Konsole bereits – so erreichen wir eine relativ breite Spielerschaft.

Wo sollte man anfangen, wenn man ein Dreamcast-Game entwickeln möchte?
René: Auch wenn es banal klingt: am Anfang! Viele begehen den Fehler, sich zu überfordern – sie versuchen sich gleich an einem großen, innovativen Projekt. Zuerst sollte man ein "Space Invaders" programmieren und dann daraus etwas aufwändigeres basteln. Ansonsten braucht es nicht viel Erfahrung, der Dreamcast ist gut dokumentiert und recht einfach zu programmieren.

Welche Vorbilder hattet Ihr?
René: "R-Type" und "Pulstar" – wie man klar sehen kann. Ich persönlich sehe "DUX" zudem als Brücke zwischen dem klassischen "R-Type"-Überlebensprinzip und modernen Score-Shootern mit zig Projektilen. Außerdem wollen wir mit "DUX" zeigen, dass das Shoot'em-Up-Genre doch zu den lebendigen zählt.

Was habt Ihr aus "Last Hope" gelernt?
René: Da ich selbst vom "Last Hope"-Entwickler NG:DEV.TEAM bin, kenne ich dessen Probleme. Bei "DUX" sind die Gegnerprojektile leichter von Hintergrundelementen zu unterscheiden – die Spielbarkeit profitiert vom übersichtlichen Grafikstil. Auch die Benutzung des 'Hyper Soakings' ist wichtig: Damit könnt Ihr feindliche Schüsse aufsaugen.

Warum wurde "DUX" mehrfach verschoben?
René: Ursprünglich war das Spiel nur als Nebenprojekt mit geringer Entwicklungszeit geplant. Nun ist ein Vollzeitprojekt daraus geworden – es gibt mehr und längere Levels, zusätzliche Gegner und ein vernünftiges Scoring-System. Dass z.B. Schüsse mit dem Satelliten aufgesaugt werden können, ist erst durch die längere Entwicklungszeit möglich.

Welche Elemente haben es nicht ins fertige Spiel geschafft?
René: Eigentlich sollte "DUX" ein Vertikalshooter werden – nun ist es ein Horizontalshooter oder eigentlich beides. Denn wenn man den TV um 90° dreht, ist "DUX" vertikal spielbar. Dinge, die mit Gravitation zu tun haben, wirken dann allerdings etwas seltsam...



René Hellwig (24)



Andre Neumann (25)

Welche Vorbilder hattet Ihr in puncto Sound?
Andre: Zu C64- und Amiga-Zeiten war Chris Hülsbeck einer der besten Spielemusiker für mich. Soundtracks wie "Turrican", "X-Out", "Giana Sisters" oder "Katakis" haben mir viel besser gefallen als ein großer Teil der heutigen Soundtracks. René hat mir außerdem ein paar Vorlagen von "Pulstar" an die Hand gegeben, damit ich mich daran orientieren konnte. Im Endeffekt habe ich aber schlicht die Musik komponiert, die ich mir für einen Shooter wünsche.

Die Musik von "DUX" ist...
Andre: ...ein wichtiger Bestandteil des Spiels und trägt einen großen Teil zur Atmosphäre bei; ebenso verleiht sie dem Spiel einen Wiedererkennungswert.



Fireburst

System: PS3 / 360
Hersteller: Black Inc.
Termin: 4. Quartal

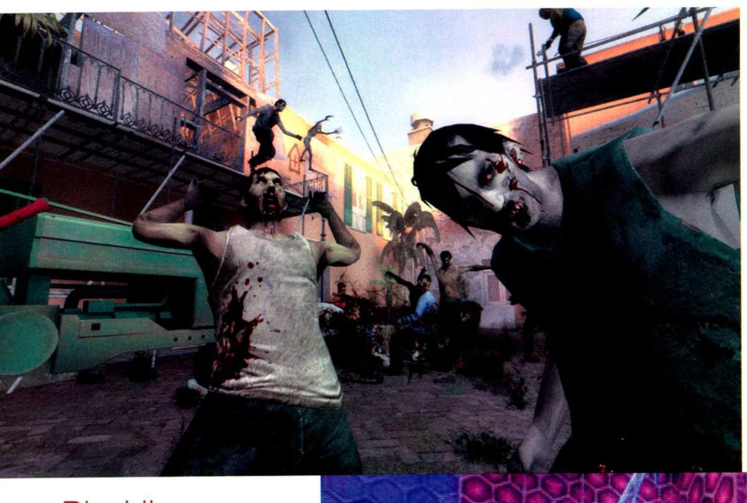
Aus deutschen Landen geht ein "MotorStorm"-Konkurrent an den Start: "Fireburst" erinnert in vielen Aspekten an Sonys wilde Offroad-Raserei, will aber mit Eigenheiten punkten. Der namensgebende 'Fireburst'-Boost sorgt für Tempo und kann gezielt eingesetzt werden, um Gegner mit Feuerwalzen oder -spuren zu eliminieren. Bei einer Preview-Vorführung überzeugten uns Streckenumfang, Optik und Tempo.

Max Payne 3

System: PS3 / 360
Hersteller: Rockstar
Termin: 4. Quartal

1 Der Lederjackenträger aus den Vorgängern wird ersetzt durch einen Glatzkopf im schmuddeligen Unterhemd – so verkommt Max nicht zum Allerweltsgesicht und erinnert stark an eine Mischung aus Sid Haig und Bruce Willis.

2 Einsatzort São Paulo: Nach seiner Tätigkeit bei der New Yorker Polizei schlägt sich Max als Sicherheitsexperte durch den Großstadtdschungel. Zu Beginn des Spiels beschützt er eine wohlhabende Familie, dann beginnt sein Abstieg in die kriminelle Unterwelt.



Left 4 Dead 2

System: 360
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 17. November

Fast genau ein Jahr nach dem grandiosen Erstling erscheint die unvermeidliche Fortsetzung. Wir spielten den kommenden Mehrspieler-Hit und hatten großen Spaß. Vermutlich, weil sich am Spielprinzip nichts geändert hat: Entflieht als Vierer-Trupp mit frischen Überlebenden einer wilden Horde von rasend schnellen Zombies (mit mindestens einem neuen, eher langweiligen Boss) und erreicht das Ende eines Levels. Die neuen Nahkampfwaffen wie Kettensäge, Axt oder Cricketschläger sorgen für reichlich Splatter und rollende Köpfe – Wettereffekte, alternative Laufrouten sowie Scriptsequenzen steigern die Atmosphäre. Die erste Kampagne im amerikanischen Süden spielt bei Tageslicht, allerdings sind bereits Nachtlevels wie im Original bestätigt.

Dissidia: Final Fantasy

System: PSP
Hersteller: Square Enix
Termin: August

Yoshinori Kitase verriet uns vier Änderungen für die West-Fassung: "Wir haben einen neuen Arcade-Modus – dort sind alle Figuren sehr stark, der Fokus auf Verbesserung und Ausrüsten fällt weg. Als Zweites haben wir mehr Zwischensequenzen, die Geschichte wird ausführlicher erzählt. Dann arbeiteten wir an der Balance: Im Original sind manche Kämpfer weitaus stärker als andere – wir implementierten neue Fähigkeiten, um das Feld ausgewogener zu gestalten. Letztlich musste man bei der japanischen Version 40 Stunden zocken, um das Finale zu erreichen – jetzt dauert der schnellste Weg zum Ende nur noch 10 Stunden."





Fairytale Fights

System: PS3 / 360
Hersteller: Playlogic
Termin: 4. Quartal

1. Es geht auch ohne Muskelprotze und graue Umgebungen: Die bunte Märchenhatz wird mit der Unreal Engine 3 produziert.

2. Die kleine Heldin Rotkäppchen sieht aus, als könne sie keiner Fliege etwas zuleide tun – geht es ins Gefecht, haut das Mädel aber so fest drauf wie der härteste Soldat.

3. Selbst in vermeintlich friedlichen Szenen fließt schon Blut. Im Kampf fliegen Körperteile und der Lebenssaft sprudelt reichlich – dieses Märchen ist nur für Erwachsene.



GAMEGIRL

LARA CROFT
Amazone in Hotpants

RETRO-RAMMLER
So trieben es die alten Pixel

INSERT COIN
Nackte Tatsachen in der Spielhalle

AUSGEZOGEN
Klamotten weggepatcht

GIRL ON GIRL
Das heiße Duo aus Fear Effect

Shaundi
Mai Shiranui
Dixie Clemets
Enrica Villablanca
Vanessa Z. Schneider
Nina Williams
Sheva Alomar

JAPAN-SEX
Erotische Abgründe in Nippon

XXL
Die Babes von Dead or Alive

KALTER KAFFEE
Die große "GTA"-Kontroverse

MÄNNERMANGEL
Wer ist hier das schwache Geschlecht?

Rumble Roses XX

SEX, BYTES UND VIDEOGAMES

Wir lieben Spiele – aber wie wird in Spielen geliebt? Und machen Polygone Frauen schöner? Der M!-Erotikreport klärt auf!

In Videospielen ist alles möglich: Sie machen uns zu Rennfahrern, Karatekämpfern, heldenhaften Abenteurern oder gewissenlosen Söldnern. Wer sich in eine dieser Rollen versetzen will, wird mit Titeln wie "Gran Turismo", "Tekken", "Oblivion" oder "Call of Duty" bestens bedient – die Auswahl ist groß, die virtuelle Umsetzung der vorgestellten Tätigkeit überzeugend und unterhaltsam. Das alles funktioniert gut, mit Erotik und Sex hapert es aber. Gibt es überhaupt eine Möglichkeit, das Thema angemessen in digitaler Form zu behandeln?

Seit über 35 Jahren werden Bits und Bytes dafür verwendet, unsere Fantasien auf den Bildschirm zu zaubern, doch eine Antwort auf obige Frage steht weiterhin aus. Geht mit uns auf einen Streifzug durch Videospielgeschichte und bestaunt die verschiedenen Herangehensweisen, mit denen Entwickler und Hersteller nackte Haut, Sexualität und mehr angingen. Einsteigen wollen wir nach dem Techniksprung Mitte der Neunziger, der mit seinen neuen 3D-Möglichkeiten das Comeback von weiblichen Kurven einläuten sollte: Die traditionelle Bitmap-Grafik wich den modernen Polygonen...

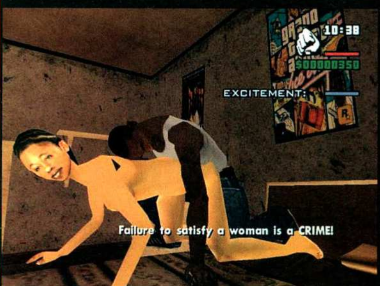
Lara Superstar

Nach dem Anbruch der PSone- und Saturn-Ära dauert es nicht lang, bis die erste heiße Braut in Vektorgrafik die ihr zugewiesene Rolle als reine Videospielheldin übertrifft: 1996 betritt Lara Croft die Bühne. Schon vor ihr gab es erfolgreiche weibliche Solostars, von denen sich die britische Forscher-Sexbombe aber grundlegend unterscheidet – im Gegensatz zu z.B. Ms. Pac-Man oder Samus Aran aus "Metroid" sind ihre femininen Reize nicht zu übersehen.

Das klassische Outfit bleibt unvergessen: knappe Lederpants, zwei Pistolen im Gurt, ein hautenges, türkisfarbenes Top – und pyramidenförmige Polygonbrüste. Auf den Heimkonsolen fällt die erste Visualisierung von Ms. Croft noch kantig aus (was sich aber bereits im nächsten Teil bessern sollte), ihr Bild wird jedoch im Wesentlichen von der konsequenten PR-Arbeit des Herstellers Eidos geprägt. Rund um die Spielveröffentlichung landet Lara in zahlreichen aparten Render-Artworks auf Magazin-Covern, die ihre Vorzüge ins rechte

SKANDAL IM GANGSTERLAND

Für den größten Aufruhr der jüngeren Videospielgeschichte sorgte Rockstars "Grand Theft Auto: San Andreas". Es stand allerdings nicht der Gewaltgrad des Ganovenepos im Mittelpunkt, sondern ein Sex-Minispiel. So kann Held CJ eine Reihe Mädels kennen lernen und mit ihnen ausgehen. Steigt der gegenseitige Sympathiegrad, entwickelt sich eine Liebesbeziehung, die aber nicht auf dem Bildschirm ausgelebt wird – zumindest im normalen Spielverlauf. Findige Hacker wühlten im Programmcode herum und fanden dort eine deaktivierte Einlage, bei der Spieler ihr Herzblatt in verschiedenen Stellungen flach legen konnten. Mit einem Patch wurde die Rammelei zugänglich gemacht, was den Skandal ins Rollen brachte: In den puritanischen USA gingen Moralapostel auf die Barrikaden, die Altersfreigabe wurde auf 'AO' (Adults only) angehoben, was den Verkauf in großen Ladenketten fast unmöglich machte. Rockstar wählte noch dazu anfangs die falsche Taktik und behauptete, die "Hot Coffee" genannte Sequenz wäre von den Hackern nachträglich eingefügt worden, was aber schnell widerlegt wurde. Das Ende vom Lied: Eine 'entschärfte' Fassung musste produziert werden, entrüstete Eltern konnten sogar Schmerzensgeld einfordern.





SHAUNDI
Saints Row 2

Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball (mit Nacktpatch)

Licht rücken: Reizvolle Posen sind das Minimum, teilweise lümmelt die virtuelle Sexbombe kaum bekleidet auf Betten und am Strand. Keine andere Heldin hat bis dahin (und auch zukünftig) die Fantasie ihrer Fans so beflügelt, Webseiten mit selbst gezeichneten Porträts schießen wie die Pilze aus dem Boden und lassen kein Detail aus: Gegen Aktzeichnungen geht Eidos vor und schafft es sogar vor Gericht, die prominenteste Internet-Quelle versiegen zu lassen – quasi der Sieg gegen digitale Paparazzi. Die Kunstfigur knackt auch den Mainstream, in allen Medien ist Ms. Croft präsent, ziert selbst den Titel eines Spiegel oder Time Magazines, wirbt für Mode oder Automobile und darf globale Musikstars begleiten: U2 bauen sie als Teil ihrer "Pop"-Welttour ein, Die Ärzte lassen sich von ihr im Videoclip "Männer sind Schweine" vermöbeln. Selbst der schwierige Transfer zum Kinofilm gelingt, zwei Celluloid-Abenteuer mit Angelina Jolie in der Hauptrolle sind zwar keine Meisterwerke, aber unterhaltsam.

Der Erfolg von Lara Croft beruht nicht nur auf ihrer erotischen Ausstrahlung: Der Charakter profitiert von der Tatsache, dass er die Hauptrolle in einem Abenteuerspiel übernimmt, das für seine Zeit bahnbrechend ist. Die Forscherin darf nicht nur sexy, sondern auch fähig sein: Keine Kletterpassage stellt ein unüberwindbares Hindernis dar, gegen ihre Schießkünste haben weder Raubtiere noch (fast ausschließlich männliche) Bösewichte eine Chance. Die Zockerwelt erfreut sich an allen Aspekten von Lara, die mit ihren Allround-Talenten auch Frauen anspricht – die finden in der Heldin eine Rollenbild, das jede Menge Selbstbewusstsein und Kompetenz ausstrahlt.

MACHT SIE NACKIG

Lara Croft ist das prominenteste Opfer, aber nicht das einzige: Findige Hobby-Programmierer machen es sich gern zur Aufgabe, Spiele mit wohlproportionierten Heldinnen so zu bearbeiten, dass die Protagonistinnen ohne Klamotten durch die Gegend hüpfen. Schon zur Heimcomputer-Zeit wurde damit begonnen, Pixelfiguren mit Fleischfarben anzupinseln, auf der PSone knobelten eifrige Prügler im Charakter-Editor von "Tobal" Farbwerte aus, die das Verschwinden der Bekleidung vortäuschten. Die "Tomb Raider"-Heldin mutierte per Nacktpatch zur textilfreien Forscherin (links), selbst die "Max Payne"-Killerin Mona Sax und die "Oblivion"-Abenteurerin (rechts) mussten per Skin-Austausch ohne ihre Gewänder auskommen. Am meisten Aufwand steckte die Fanszene bislang aber in "Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball": Jede Sportlerin wurde entblättert und mit Schamhaartexturen bekleidet. Tecmo nahm es nicht hin, dass andere ihre freizügige Fleischbeschau konsequent weiterspponnen: Der Hersteller reichte Klage gegen die Patch-Macher ein und bekam Recht.



Girl on Girl

Zwei aparte Femmes Fatales der PSone-Zeit sind dagegen nach kurzer, aber intensiver Präsenz schon lange wieder im Nirgendwo verschwunden – obwohl mit Eidos der gleiche Hersteller die Zügel in der Hand hatte. Hana und Rain stehen 1999 und 2001 im Mittelpunkt der beiden ambitionierten "Fear Effect"-Abenteuer, bei denen Echtzeit- und Videosequenzen nahtlos ineinander übergingen. Deutlich weniger zugeknöpft als Lara, nutzen sie ihre weiblichen Reize schamlos, um ein ahnungsloses Opfer in die Falle zu locken. Als ob das nicht reicht, wird das Duo kurzerhand zum Liebespaar erklärt. Laut dem Produzenten fällt diese Entscheidung , weil es zu den Charakteren passen würde. Angesichts der Inszenierung darf man darüber geteilter Meinung sein: Sowohl die wenig subtilen Werbemotive als auch die Darstellung der Beziehung im Spiel selbst wirken nach Aufmerksamkeit heischend – die wurde zwar gewonnen, aber nicht in dauerhafte Popularität umgemünzt.

Während die Technik mit neuen Konsolengenerationen voranschreitet, ändert sich beim Frauenbild in Spielen nicht viel: Für jede taffe Frau wie die Reporterin Jade aus "Beyond Good & Evil" oder die "Heavenly Sword"-Schönheit Nariko, die sich ohne aufgesetzte Sex-Eskapaden erfolgreich durch ihre Abenteuer schlagen, steht auf der Gegenseite eine Armada von Polygondummchen parat, die vor allem als Zierde dienen. Zum Musterbeispiel avanciert 2005 der ordentliche "Sims"-Verschnitt "Playboy: The Mansion", bei dem Spieler als virtu-


TYRIS FLARE
Golden Axe

Fahrenheit

eller Hugh Hefner ein Nackedei-Imperium aufbauen sollen und im Zuge dessen natürlich zahlreiche willige und vollbusige Gespielinnen flach legen.

Groß, größer, DOA!

Einige Entwickler nutzen die stetig steigende Prozessorleistung zur verbesserten Darstellung von Brustgrößen und der dazugehörigen Physik. Als ein Pionier dieser Strömung gilt der japanische Exzentriker Tomonobu Itagaki, der bis vor Kurzem Team Ninja anführte und für die "Dead or Alive"-Serie sowie das "Ninja Gaiden"-Revival verantwortlich zeichnet. Kämpferinnen in Beat'em-Ups gehören seit "Street Fighter II" und Chun-Li zu den Standards, die "King of Fighters"-Teilnehmerin Mai Shiranui beglückte bereits zu Pixel-Zeiten ihre Fans mit wogenden Formen. Doch bei "Dead or Alive" rücken sie von Teil zu Teil mehr ins Zentrum: Schon beim Debüt 1996 verblüffen Kasumi, Tina, Lei-Fang & Co. mit mächtigen Brüsten, deren Bewegungsdrang von der Schwerkraft nur begrenzt beeinflusst wird. In späteren Teilen geraten die Kostüme knapper und dafür die Oberweiten noch größer. Weil der Huldigung weiblicher Formen in einem Prügelspiel aber Grenzen gesetzt sind, ersinnt Itagaki kurzerhand den "Xtreme"-Ableger, bei dem die Mädelschar am Strand Volleyball spielt, rekordverdächtig kleine Bikinis trägt und durch permanentes laszives Posieren und Räkeln die Zielgruppe in Wallung bringen soll. Über Sinn und Unsinn einer solchen Fleischbeschau lässt sich streiten, doch auch eingefleischten Fans wird es beim zweiten Anlauf auf der Xbox 360 zu viel. Die Brüste erinnern in Form und Größe immer mehr an Wasserbälle und entwickeln ein eigentümliches Eigenleben: Selbst bei kleinen Bewegungen wackeln sie unabhängig voneinander wie wildgewordener Geleepudding – das wirkt sogar auf Silikon-Fetischisten befremdlich. Itagaki stört es nicht, weshalb die Frauen in den "Ninja Gaiden"-Teilen nicht weniger voluminös und beweglich bestückt werden.

Doppel-D ist in

An XXL-Brüsten finden derweil auch andere Entwickler Geschmack: Bei der "Champions of Norrath"-Serie von Sony Online und Ubisoft sind sie noch weitgehend eine Randerscheinung, denn überdimensioniert wirken hier nur die nicht spielbare Barmaid und die Illustrationen im dazugehörigen Werbekalender. Im Hack'n'Slay-Abenteuer selbst können weibliche Heldinnen zwar auf Wunsch bis auf die Unterwäsche entblättert werden, ihre Maße bleiben aber noch im normalen Rahmen. Mindestens eine Körbchengröße mehr benötigen dagegen die Kämpferinnen aus Konamis "Rumble Roses". Das Frauenwrestling-Konzept gibt den Machern die beste Ausrede, ihre Akteurinnen – die laut Chefdesigner ernsthaft als



RAUE SITTEN IN FERNOST

Schulmädchensex und gebrauchte Schlüpfer – die Stereotypen, die Japan gerne zugeschrieben werden, sind natürlich übertrieben, dennoch steckt auch ein Fünkchen Wahrheit drin. Zwar finden sich auf Konsolen kaum explizite Erotikspiele, die beliebten Charaktere werden dafür in Doushinji-Mangas in die Mangel genommen: Kaum eine Heldin aus populären Serien wie "Final Fantasy", "King of Fighters" oder "Dead or Alive" bleibt verschont und muss als meist überdimensioniert bestückte Sexsklavin gezeichnete Demütigungen über sich ergehen lassen. Auf PCs erfreuen sich seit langem technisch simpel gestrickte, mit Bitmap-Optik versehene Multiple-Choice-Abenteuer anhaltender Popularität. In diesen Spielen werden auch mal verdächtig junge Mädchen in bizarren Fetisch-Spielchen getriezt, die heimische Jugendschützer im Rekordtempo in Ohnmacht fallen lassen würden. Die japanische Gesetzgebung zwingt zwar zum Verpixeln von Geschlechtsteilen, das nimmt aber kaum Schärfe aus dem Geschehen. Durch die moderne Polygontechnik wurden detaillierte und abgründigere Werke möglich: Zu den bekanntesten gehören "Sexy Island" (treibt es mit willigen vollbusigen Gespielinnen auf einer Trauminsel) sowie "Battle Raper" (Prügelspiel mit 'Belohnung') sowie "Rapelay" (lauert Mädels in der U-Bahn auf und missbraucht sie). Letztere wurden inzwischen auch den Fernost-Instanzen zu grob: Vor Kurzem verboten sie die schlimmsten Auswüchse und verbannten damit zumindest Vergewaltigungsfantasien vom Markt.




ENRICA VILLABLANCA
Splinter Cell: Double Agent

Dragon Age: Origins

Rollenbilder für junge Mädchen tauglich sein sollen – in möglichst freizügige Outfits zu stecken. Den Vogel schießt derweil Namco-Bandai ab, bei deren vierter "Soulcalibur"-Episode offenbar die Zielsetzung ist, die "Dead or Alive"-Girls neidisch zu machen: Die Monsterbrüste, die insbesondere Vorzeigekämpferin Ivy vor sich herschleppt, sind rekordverdächtig.

Natürlich wird nicht überall so übertrieben, viele Frauen in Videospielen weisen realistische Proportionen auf – eine gewisse Grundattraktivität ist aber Pflicht. Und selbst wenn das hübsche Äußere im Spiel nicht stets betont wird, nutzt es so mancher Entwickler anderweitig: Seit 2004 fährt etwa der amerikanische Playboy in seiner Printausgabe einmal jährlich eine virtuelle Fleischparade auf. Für diese stellen die Firmen gerne speziell gerenderte, besonders freizügige Motive von Haupt- und Nebenfiguren bereit wie u.a. die auf diesen Seiten abgebildeten Rayne ("BloodRayne"), Shaundi ("Saints Row 2") oder Enrica Villablanca ("Splinter Cell: Double Agent").

Wie geht es weiter?

Abzustreiten ist es also nicht: Obwohl sich Spiele technisch und inhaltlich weiterentwickelt haben, bleibt das darin dargestellte Frauenbild erstaunlich oft stereotyp und eindimensional. Ernsthafte Versuche, gängige Muster zu brechen und die Thematik anspruchsvoller anzugehen, finden sich weiterhin selten. So wird etwa die Liebesszene in BioWares "Mass Effect" dem Anspruch gerecht, die damit verknüpfte Emotion zu visualisieren statt lediglich tumbe Fleischbeschau zu sein – auch im demnächst anstehenden Fantasy-Rollenspiel "Dragon Age: Origins" sind ähnliche Sequenzen zu finden.

Das wohl erfolgreichste Beispiel für entsprechende Bemühungen liefert 2005 der französische Geschichtenerzähler und Quantic-Dream-Gründer David Cage mit "Fahrenheit". Das stilvoll inszenierte Abenteuer für PlayStation 2 und Xbox verzettelt sich zwar in abstrusen Story-Wendungen und übertreibt es zeitweise mit Quick-Time-Sequenzen, schafft aber dafür ein anderes Kunststück: Im Lauf der Geschichte erlebt der Spieler mehrere intime Szenen, die durchaus freizügig, aber zugleich stimmig, geschmackvoll und nicht aufgesetzt wirken. Nächstes Jahr erscheint David Cages neues Werk "Heavy Rain" für die PlayStation 3, von dem wir uns noch eine Steigerung versprechen – sollte hier die Symbiose aus Anspruch, Unterhaltung, Spannung und Erotik funktionieren, erwarten uns in Zukunft hoffentlich mehr erwachsene, reife Spiele. *us*

WO SIND ALL DIE MÄNNER HIN?

Wer sich den Artikel ansieht, merkt: Hier sind fast nur Frauen zu sehen. Gibt es keine erotischen Spiele, die Männer in den Mittelpunkt stellen? Tatsächlich muss man lange suchen, um explizit als Sexobjekt inszenierte Helden zu finden – der Löwenanteil aller Spieler ist nun mal männlich, und diese Zielgruppe spricht auf weibliche Reize besser an. Wird doch mal mehr gezeigt als gewohnt, geschieht dies oft mit humorigen Untertönen. Die skurrilen Bodybuilder der "Cho Aniki"-Shoot'em-Ups (unten links) mit ihrem tuntigen Anstrich zeigen dies ebenso wie der wohl bekannteste Erotikstar der Spielewelt: "Leisure Suit Larry" ist konsequent als witziger Antiheld inszeniert – Ausnahmen wie das "Strip Poker"-Duo bestätigen diese Regel (unten rechts). Dass es für Frauen auch weniger plump geht, zeigt dagegen "Final Fantasy": Cloud, Tidus (links oben) & Co. haben eine große feminine Fanschar, ohne blank ziehen zu müssen.







SCARLETT
Venetica



RETRO-RAMMLER

So wild trieben es die alten Pixel – M! auf der Suche nach den Ursprüngen des Spielesex.

Die Anfänge der Videospiel-Erotik waren nicht zaghaft, sondern das genaue Gegenteil: 1982 sorgte das Atari-VCS-Modul "Custer's Revenge" für einen handfesten Skandal. Dem Spielgeschehen fehlte jegliche Subtilität, die Reizthemen Rassismus, Sexismus und Gewalt ergaben eine explosive Mischung. Als Titelheld General Custer (seinerseits eine kontroverse Figur der amerikanischen Zeitgeschichte) musste der Spieler von links nach rechts über den Bildschirm marschieren, ohne von herabfallenden Pfeilen getroffen zu werden. Als Belohnung wartete eine an den Marterpfahl gefesselte Squaw, mit der sich der vermeintliche Westernheld dann vergnügte. Die Inszenierung war trotz (oder gerade wegen) der niedrigen Bildschirmauflösung nicht zimperlich: Custers Kleidung beschränkte sich auf Cowboyhut, -stiefel und Halstuch, während der Pixelpenis überdimensional nach vorne prangte. Auch seine unfreiwillige Gespielin besaß dralle Maße, der Akt selbst geht grafisch freilich wenig ins Detail. "Custer's Revenge" war zweifelsohne pornografisch und weniger erotisch, für die Gegner des Spiels machte das keinen Unterschied: Die explizite Darstellung des Themas sorgte nicht nur bei Frauenrechtlern für stürmische Proteste. Konsolenhersteller Atari zog gegen Spielentwickler Mystique vor Gericht, weil Atari einer Veröffentlichung nicht zugestimmt hatte – der Prozess wurde aber verloren. Später folgten eine Handvoll weiterer Titel wie "Bachelor Party" oder "Beat 'em & Eat 'em" sowie "X-Man" von Trittbrettfahrern, die aber weit weniger erfolgreich waren.

Interessant bleiben diese Titel als kuriose Fußnoten der Geschichte: Eine dermaßen unverblümte grafische Darstellung von erigierten Penissen traute sich seitdem niemand mehr. Kurios muten außerdem die frühen Versuche einer vermeintlichen Gleichberechtigung an: Zu fast allen VCS-Erotik-Spielen wurden parallel oder kurz darauf



Fassungen mit umgekehrten Rollen veröffentlicht, bei denen die Pixelfrauen die aktive Rolle übernahmen.

Weg mit den Klamotten

Auch auf dem wachsenden Heimcomputer-Markt wurde nackte Haut als Verkaufsargument eingesetzt: Die heute noch existierende Firma Artworx veröffentlichte 1982 ihr erstes "Strip Poker". Darin wurde nach den klassischen Regeln gespielt – hatte der menschliche Duellpartner die bessere Hand, musste die virtuelle Kontrahentin ein Kleidungsstück ablegen, bis sie komplett enthüllt den Bildschirm zierte. Im Hauptspiel gaben sich zwei Mädels die Ehre, für bare Münze konnten Zocker Zusatz-Partner als Add-on-Disketten kaufen – sogar ein Männer-Duo war erhältlich. Europäische Konkurrenzprodukte setzten auf Prominenz, auf dem C64 entblätterte sich Busenstar und Popsternchen Samantha Fox (siehe Filmstreifen).

Danach teilte sich der Weg der Erotikspiele für eine Weile in drei Richtungen: In Übersee entwickelten US-Firmen wie Sierra für Apple-Computer launig-frivole Abenteuer wie die Vorzeigeserie "Leisure Suit Larry". Europäische Programmierer suchten Ihr Glück auf C64, Spectrum & Co, wobei kleine Hersteller und Hobby-Coder die härtere

INSERT COIN

Während es auf dem heimischen Fernseher auch mal gröber zugeht, hielten sich Automatenentwickler in den 80er- und 90er-Jahren zurück und ließen selten mehr als harmlose Pin-Up-Erotik auf ihren Geräten zu: Altbewährte Spielkonzepte wie "Qix" und "Tetris", aber auch diverse Mahjong-Varianten wurden kurzerhand mit nackten Tatsachen veredelt. Wer erfolgreich spielte, deckte immer mehr vom Bild einer leicht bekleideten Dame auf, die je nach Technologie mal mehr, mal weniger detailliert gezeichnet war. Weniger zimperlich ging es eigentlich nur bei Automaten von Mitchell (bekannt als die "Action-loop"-Erfinder) zu: Die "Poker Ladies" (rechts) konnten handfest befummelt werden, während bei "Lady Killer" (links im Bild) die Herzdamen durch heftiges Joystick-Gerüttel aktiv wurden.

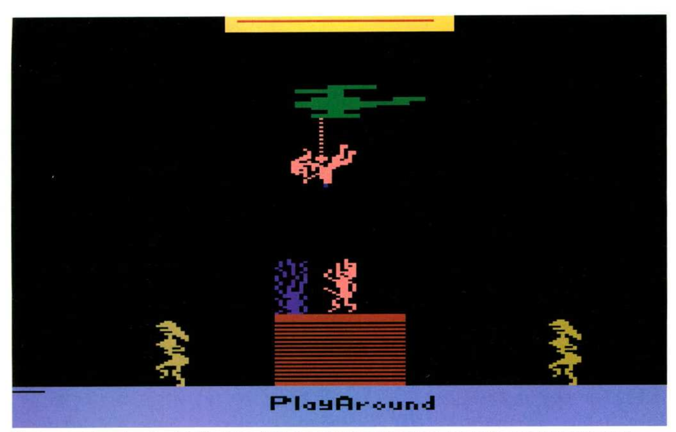


Schein und Wirklichkeit: Die Cover-Illustrationen hatten mit der Spielegrafik nur wenig gemeinsam.

Gangart bevorzugten. Die dank höherer Pixelzahl zunehmend realistischer aussehenden Klein-Produktionen wurden auf Schulhöfen fleißig getauscht. Aus deutschen Landen erlangte ein Joystick-Rüttler Ruhm: Das von Thomas Landgraf programmierte "Sex Games" ließ glubschäugige Comicmännchen und -weibchen kopulieren, brachte dem Macher ein paar tausend Mark ein und landete schließlich auf dem Index. Profi-Firmen wie Ocean und Palace Software setzten auf gemischte Signale: Wenn in ihren Spielen üppige Mädels auftauchten, waren diese als Pixelfiguren unauffällig – und in den dazu geschalteten Werbeanzeigen umso lasziver und textilärmer zu sehen.

Modul-Pause

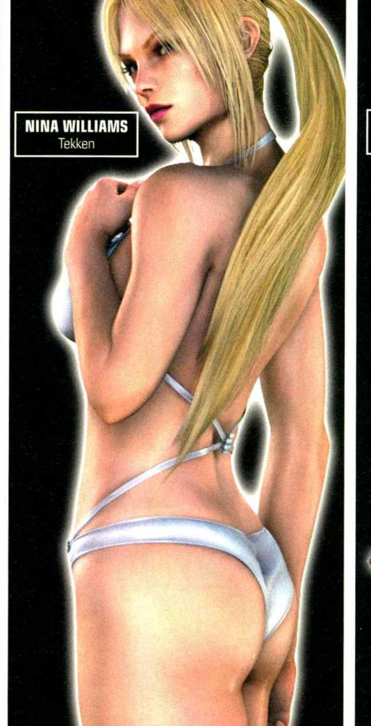
Mit dem Erfolgszug der 8- und 16-Bit-Konsolen wurden erotische Spiele über Jahre hinweg rar, denn Sega und vor allem Nintendo machten Third-Party-Herstellern strenge Auflagen, die nicht zuletzt Freizügigkeiten verhinderten. Lediglich vereinzelte unlizenzierte Versuche in Japan sind zu verzeichnen sowie das Mega-CD-Videoabenteuer "Night Trap". Dessen leicht bekleidete Studentinnen sorgten Anfang der Neunziger in den USA für Aufregung: Aus heutiger Sicht sind die zugeknöpften Mädels und das harmlose Rumgerenne nicht mal im Ansatz anstößig. *us*



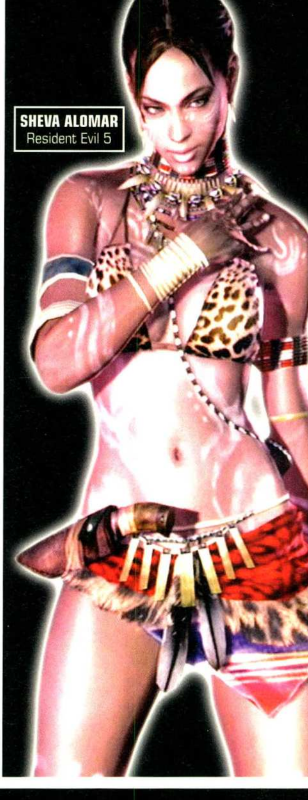
"Greif meine Liane, Jane!" – viele Sex-Spiele kupferten schamlos von bekannten Vorbildern wie "Jungle Hunt" ab.



MAI SHIRANUI
King of Fighters



NINA WILLIAMS
Tekken



SHEVA ALOMAR
Resident Evil 5

SCHARFES DUTZEND

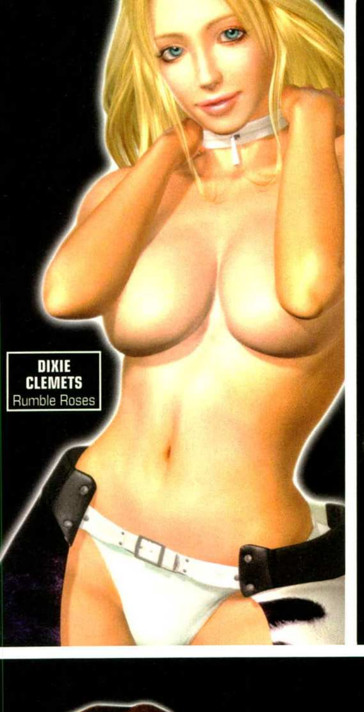
In unserer Babes-Galerie zeigen wir Euch zwölf Favoriten der Redaktion. Habt Ihr andere Lieblinge? Dann stimmt Anfang August auf unserer Webseite **www.maniac.de** darüber ab, wer das heißeste Gamegirl ist.



VANESSA Z. SCHNEIDER
P.N. 03



JOANNA DARK
Perfect Dark



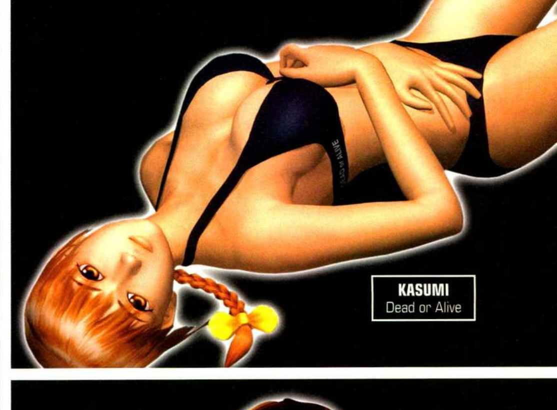
DIXIE CLEMETS
Rumble Roses



HANA TSU-VACHEL & RAIN QIN
Fear Effect



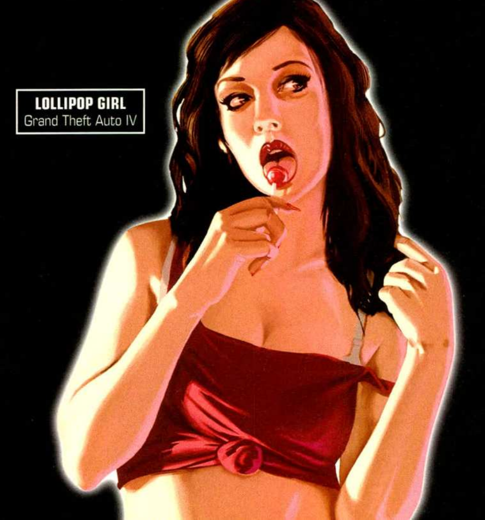
LARA CROFT
Tomb Raider



KASUMI
Dead or Alive



ADA WONG
Resident Evil 4



LOLLIPOP GIRL
Grand Theft Auto IV

SPIELE-TERMINE

Rot: Updates

PLAYSTATION 2

	JULI			
S.63	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	2.7.
	Coraline	D3	Action	17.7.
	Summer Athletics 2009	dtp	Sportspiel	25.7.
	AUGUST			
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	7.8.
	Guitar Hero 5	Activision	Musikspiel	2.9.
	SEPTEMBER			
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	4.9.
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	Oben	THQ	Action-Adventure	30.9.
	OKTOBER			
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	8.10.
	Secret Agent Clank	Sony	Action-Adventure	
	WEITERE 2009			
S.44	PES 2010	Konami	Sportspiel	
	Scooby-Doo! Geheimnisvolle Abenteuer	Warner	Adventure	
	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Action-Adventure	
	Sing It: Pop Hits	Disney	Musikspiel	
	Band Hero	Activision	Musikspiel	
	DJ Hero	Activision	Musikspiel	
	MotorStorm: Arctic Edge	Sony	Rennspiel	
	2010			
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	

PLAYSTATION 3

	JULI			
	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	2.7.
S.44	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	2.7.
	Tiger Woods PGA Tour 10	Electronic Arts	Sportspiel	2.7.
	The King of Fighters XII	Ignition	Beat'em-Up	3.7.
	SingStar Mallorca Party	Sony	Musikspiel	9.7.
	AUGUST			
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	7.8.
	Katamari Forever	Atari	Geschicklichkeit	
	Wolfenstein	Activision	Ego-Shooter	
S.58	Batman: Arkham Asylum	Eidos	Action	28.8.
	SEPTEMBER			
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	10.9.
	Guitar Hero 5	Activision	Musikspiel	2.9.
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	The Beatles: Rock Band	Electronic Arts	Musikspiel	9.9.
	Need for Speed SHIFT	Electronic Arts	Rennspiel	24.9.
	Oben	THQ	Action-Adventure	30.9.
	3. QUARTAL			
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	SuperCar Challenge	System 3	Rennspiel	
S.38	Tekken 6	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	OKTOBER			
	Alpha Protocol	Sega	Action-RPG	
S.6	Dragon Age	Electronic Arts	Rollenspiel	22.10.
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	8.10.
	Brütal Legend	Electronic Arts	Action-Adventure	15.10.
	NHL 2K10	Take 2	Sportspiel	
	NHL 10	Electronic Arts	Sportspiel	17.10.
	NBA 2K10	Take 2	Sportspiel	30.10.
	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Taktik-Shooter	
	NOVEMBER			
	Modern Warfare 2	Activision	Ego-Shooter	10.11.
	RTL Winter Sports 2010	RTL	Sportspiel	12.11.
	Assassin's Creed 2	Ubisoft	Action	17.11.
	DEZEMBER			
	James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	
	4. QUARTAL			
	Borderlands	Take 2	Action-Adventure	
	Darksiders: Wrath of War	THQ	Action	
	Dragon Ball: Raging Blast	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	Fairytale Fights	Playlogic	Action-Adventure	
	Fireburst	RTL	Rennspiel	
	Karaoke Revolution	Konami	Musikspiel	
	Lego Rock Band	Warner	Musikspiel	
	Max Payne 3	Take 2	Action	
S.44	PES 2010	Konami	Sportspiel	
	Rogue Warrior	Bethesda	Ego-Shooter	
	SAW	Konami	Action-Adventure	
	Sing It: Pop Hits	Disney	Musikspiel	
	WET	Bethesda	Action	
	WEITERE 2009			
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	
	Army of Two: The 40th Day	Electronic Arts	Action	
	Band Hero	Activision	Musikspiel	
	Dark Void	Capcom	Action	
	Dead Rising 2	Capcom	Action-Adventure	
S. 48	Dead to Rights Retribution	Atari	Action	
	DJ Hero	Activision	Musikspiel	
	Ferrari Racing Legends	Electronic Arts	Rennspiel	
	Hei$t	Codemasters	Action	
	Heroes over Europe	Atari	Action	
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	
	Iron Man 2	Sega	Action	
	Last Remnant, The	Square Enix	Rollenspiel	
	Lost Planet 2	Capcom	Action	
	MotoGP	Capcom	Rennspiel	
	MX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel	
	R.U.S.E.	Ubisoft	Strategie	
	Saboteur	Electronic Arts	Action	
S. 42	Singularity	Activision	Ego-Shooter	
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	
	Star Trek Online	Atari	Simulation	
	Talisman	Capcom	Action	
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	
	Uncharted 2: Among Thieves	Sony	Action-Adventure	
	White Knight Chronicles	Sony	Rollenspiel	
	WEITERE 2010			
	Aliens vs. Predator	Sega	Action	
	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
	Bayonetta	Sega	Action	
	BioShock 2: Sea of Dreams	Take 2	Ego-Shooter	
	Brink	Bethesda	Ego-Shooter	
	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
	Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	
	DC Universe Online	Sony	Action	
	F1 2010	Codemasters	Rennspiel	
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	
	God of War III	Sony	Action	
	Gran Turismo 5	Sony	Rennspiel	
	Heavy Rain	Sony	Action-Adventure	
	Homefront	THQ	Ego-Shooter	
S. 20	Just Cause 2	Eidos	Action	
	Last Guardian	Sony	Action-Adventure	
	Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	
	MAG	Sony	Action	
	Metal Gear Solid Rising	Konami	Action-Adventure	
	Rage	Electronic Arts	Action	
	Red Dead Redemption	Take 2	Action	
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	
	Split Second	Disney	Rennspiel	
	The Agency	Sony	Action	
	Vancouver 2010 Olympic Winter Games	Sega	Sportspiel	
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	

XBOX 360

	JULI			
S.62	Velvet Assassin	SouthPeak	Action-Adventure	1.7.
	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	2.7.
S.63	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	2.7.
	Tiger Woods PGA Tour 10	Electronic Arts	Sportspiel	2.7.
	The King of Fighters XII	Ignition	Beat'em-Up	3.7.
	SingStar Mallorca Party	Sony	Musikspiel	15.7.
	Summer Athletics 2009	dtp	Sportspiel	25.7.
	AUGUST			
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	7.8.
S.58	Batman: Arkham Asylum	Eidos	Action	28.8.
	Wolfenstein	Activision	Ego-Shooter	
	SEPTEMBER			
	Brave - A Warriors Tale	SouthPeak	Action-Adventure	1.9.
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	Guitar Hero 5	Activision	Musikspiel	2.9.
	Magna Carta 2	Namco-Bandai	Rollenspiel	
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	Section 8	SouthPeak	Ego-Shooter	9.9.
	The Beatles: Rock Band	Electronic Arts	Musikspiel	9.9.
	Divinity 2: Ego Draconis	dtp	Rollenspiel	22.9.
	Need for Speed SHIFT	Electronic Arts	Rennspiel	24.9.
	Blood Bowl	Focus	Strategie	25.9.
	Oben	THQ	Action-Adventure	30.9.
	OKTOBER			
	Alpha Protocol	Sega	Action-RPG	
	Ghostbusters	Atari	Action	1.10.
	Raven Squad - Operation Hidden Danger	SouthPeak	Ego-Shooter	1.10.
S.46	Risen	Deep Silver	Rollenspiel	2.10.
	Venetica	dtp	Rollenspiel	2.10.
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	8.10.
	3. QUARTAL			
S. 20	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
S. 38	Tekken 6	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	Brütal Legend	Electronic Arts	Action-Adventure	15.10.
	NHL 10	Electronic Arts	Sportspiel	17.10.
S.6	Dragon Age	Electronic Arts	Rollenspiel	22.10.
	Forza MotorSport 3	Microsoft	Rennspiel	27.10.
	NBA 2K10	Take 2	Sportspiel	30.10.
	NHL 2K10	Take 2	Sportspiel	
	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Taktik-Shooter	
	NOVEMBER			
	Modern Warfare 2	Activision	Ego-Shooter	10.11.
	Alarm für Cobra 11	RTL	Action	12.11.
	RTL Winter Sports 2010	RTL	Sportspiel	12.11.
	Assassin's Creed 2	Ubisoft	Action	17.11.
	Splinter Cell Conviction	Ubisoft	Action-Adventure	27.11.
	DEZEMBER			
	James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	
	4. QUARTAL			
	Borderlands	Take 2	Action-Adventure	
	Darksiders: Wrath of War	THQ	Action	
	Dragon Ball: Raging Blast	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	Fairytale Fights	Playlogic	Action-Adventure	
	Fireburst	RTL	Rennspiel	
	Halo ODST	Microsoft	Ego-Shooter	
	Karaoke Revolution	Konami	Musikspiel	
	Lego Rock Band	Warner	Musikspiel	
	Max Payne 3	Take 2	Action	
	PES 2010	Konami	Sportspiel	
	Rogue Warrior	Bethesda	Ego-Shooter	
	SAW	Konami	Action-Adventure	
	WET	Bethesda	Action	
	WEITERE 2009			
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	
	Armed Assault 2	Bohemia	Ego-Shooter	
	Army of Two: The 40th Day	Electronic Arts	Action	
	Band Hero	Activision	Musikspiel	
	Dark Void	Capcom	Action	
	Dead Rising 2	Capcom	Action-Adventure	
S. 48	Dead to Rights Retribution	Atari	Action	
	DJ Hero	Activision	Musikspiel	
	Hei$t	Codemasters	Action	
	Heroes over Europe	Atari	Action	
	Huxley	Webzen	Action	
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	
	Iron Man 2	Sega	Action	
	Lost Planet 2	Capcom	Action	
	MotoGP	Capcom	Rennspiel	

RED DEAD REDEMPTION



PS3 Eine Reihe von Take-2-Spielen verschiebt sich auf das Jahr 2010 – darunter auch der "GTA"-Western.

NHL 10



360 Schon Mitte September wagen sich die Kufen-Cracks der NHL auf das von EA polierte Eis.

METROID PRIME TRILOGY



Wii Am 4. September erscheinen die beiden GameCube-Episoden plus Wii-Debüt auf einer Disk.

	MX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel	
	R.U.S.E.	Ubisoft	Strategie	
	Saboteur	Electronic Arts	Action	
S. 42	Singularity	Activision	Ego-Shooter	
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	
	Star Trek Online	Atari	Simulation	
	Talisman	Capcom	Action	
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	
	WEITERE 2010			
	Aliens vs. Predator	Sega	Action	
	Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	
	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
	Bayonetta	Sega	Action	
	BioShock 2: Sea of Dreams	Take 2	Ego-Shooter	
	Brink	Bethesda	Ego-Shooter	
	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
	Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	
	F1 2010	Codemasters	Rennspiel	
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	
	Halo Reach	Microsoft	Ego-Shooter	
	Homefront	THQ	Ego-Shooter	
	Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	
	Mass Effect 2	Electronic Arts	Rollenspiel	
	Metal Gear Solid Rising	Konami	Action-Adventure	
	Rage	Electronic Arts	Action	
	Red Dead Redemption	Take 2	Action	
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	
	Split Second	Disney	Rennspiel	
	Vancouver 2010 Olympic Winter Games	Sega	Sportspiel	
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	
	Wii			
	JULI			
S. 62	Mushroom Men	SouthPeak	Action-Adventure	1.7.
	Roogoo Twisted Towers	SouthPeak	Denken	1.7.
	Völkerball	SouthPeak	Sportspiel	1.7.
S. 63	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	2.7.
	Tiger Woods PGA Tour 10	Electronic Arts	Sportspiel	2.7.
	Space Camp	Activision	Strategie	9.7.
	Coraline	D3	Action	17.7.
S. 66	Wii Sports Resort	Nintendo	Sportspiel	24.7.
	Summer Athletics 2009	dtp	Sportspiel	25.7.
	Line Rider Freestyle	Deep Silver	Geschicklichkeit	31.7.
	Sudoku Ball	Plylogic	Geschicklichkeit	
	AUGUST			
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	7.8.
	SEPTEMBER			
	Brave - A Warriors Tale	SouthPeak	Action-Adventure	1.9.
	Guitar Hero 5	Activision	Musikspiel	2.9.
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	4.9.
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	Metroid Prime Trilogy	Nintendo	Action	4.9.
	The Beatles: Rock Band	Electronic Arts	Musikspiel	9.9.
	Family Trainer: Extreme Challenge	Atari	Geschicklichkeit	24.9.
	MySims Agents	Electronic Arts	Action-Adventure	24.9.
	Oben	THQ	Action-Adventure	30.9.
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	Yu-Gi-Oh! 5D's Wheelie Breakers	Konami	Simulation	
	3. QUARTAL			
	Der Bauernhof	astragon	Simulation	
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	Sam & Max: Beyond Time And Space	Atari	Adventure	
	Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash Up	Ubisoft	Action	
	OKTOBER			
	Ghostbusters	Atari	Action	1.10.
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	8.10.
	Horrid Henry	SouthPeak	Action	9.10.
	NHL 2K10	Take 2	Sportspiel	
	Sushi Go Round	SouthPeak	Geschicklichkeit	9.10.
	Yoga	Jowood	Sportspiel	
	NOVEMBER			
	Sled Shred	SouthPeak	Sportspiel	9.11.
	RTL Winter Sports 2010	RTL	Sportspiel	12.11.
	DEZEMBER			
	James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	
	4. QUARTAL			
	All Star Cheerleader 2	THQ	Simulation	
	Dead Space: Extraction	Electronic Arts	Lightgun-Shooter	
	Die Wahnsinnige Welt des Sports	Sega	Sportspiel	
	F1 2009	Codemasters	Rennspiel	

	Karaoke Revolution	Konami	Musikspiel	
	Lego Rock Band	Warner	Musikspiel	
	Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Sega	Sportspiel	
	Need for Speed NITRO	Electronic Arts	Rennspiel	
	New Super Mario Bros	Nintendo	Jump'n'Run	
	PES 2010	Konami	Sportspiel	
	Rabbids Go Home	Ubisoft	Geschicklichkeit	
	Red Steel 2	Ubisoft	Ego-Shooter	
	Resident Evil: The Darkside Chronicles	Capcom	Lightgun-Shooter	
	Scooby-Doo! Geheimnisvolle Abenteuer	Warner	Adventure	
	Shaun White Snowboarding: World Stage	Ubisoft	Sportspiel	
	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Action-Adventure	
	Sing It: Pop Hits	Disney	Musikspiel	
	Spectrobes: Der Ursprung	Disney	Action-Adventure	
	Spore Helden	Electronic Arts	Action-Adventure	
	Tales of Symphonia: Dawn of the New World	Namco-Bandai	Rollenspiel	
	Toy Story Mania	Disney	Geschicklichkeit	
	Wii Fit Plus	Nintendo	Simulation	
	Your Shape	Ubisoft	Sportspiel	
	WEITERE 2009			
	Band Hero	Activision	Musikspiel	
	Combat Wing	cdv	Action	
	Cursed Mountain	Deep Silver	Action-Adventure	
	DJ Hero	Activision	Musikspiel	
	Medal of Honor Heroes 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
	Muramasa: The Demon Blade	Ignition	Action	
	Resident Evil Zero	Capcom	Action-Adventure	
	So Blonde	dtp	Adventure	
	The Hardy Boys: The Hidden Theft	Jowood	Adventure	
	WEITERE 2010			
	Calling	Konami	Action-Adventure	
	Metroid: Other M	Nintendo	Action-Adventure	
	Pop'n' Rythm	Konami	Musikspiel	
	Super Mario Galaxy 2	Nintendo	Jump'n'Run	
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	
	PSP			
	JULI			
S. 63	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	2.7.
	Tour de France Saison 2009	Focus	Simulation	3.7.
	Blood Bowl	Focus	Strategie	10.7.
	AUGUST			
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	SEPTEMBER			
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	4.9.
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	10.9.
	Need for Speed SHIFT	Electronic Arts	Rennspiel	24.9.
	Oben	THQ	Action-Adventure	30.9.
	3. QUARTAL			
	Fate: Unlimited Codes	Capcom	Beat'em-Up	
	Soulcalibur: Broken Destiny	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	OKTOBER			
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	8.10
	One Piece: Unlimited Cruise 2	Namco-Bandai	Action	
	DEZEMBER			
	James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	
	4. QUARTAL			
	Naruto Shippuden: Legends: Akatsuki Rising	Namco-Bandai	Action	
	PES 2010	Konami	Sportspiel	
	Puzzle Quest	Konami	Denken	
	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Action-Adventure	
	Tekken 6	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	WEITERE 2009			
	LittleBigPlanet	Sony	Jump'n'Run	
	Metal Gear Solid 2: Digital Graphic Novel	Konami	Adventure	
	MotorStorm: Arctic Edge	Sony	Rennspiel	
	MX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel	
	WEITERE 2010			
	Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	
	Metal Gear Solid Peace Walker	Konami	Action-Adventure	
	DS			
	JULI			
	Dementium - Die Anstalt	SouthPeak	Action	1.7.
	Mushroom Men	SouthPeak	Action-Adventure	1.7.
	Roogoo Attack!	SouthPeak	Denken	1.7.
	Der Schatz der Delfine	Tivola	Simulation	2.7.
S. 63	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	2.7.

Space Camp	Activision	Strategie	9.7.
Blood Bowl	Focus	Strategie	10.7.
Keltis	cdv	Strategie	16.7.
Mein eigener Tierbaby-Zoo	Tivola	Simulation	16.7.
Coraline	D3	Action	17.7.
Mein erstes Katzenbaby	Deep Silver	Simulation	17.7.
Puzzle Bobble Galaxy	Square Enix	Denken	17.7.
In 80 Tagen um die Welt	SAD	Adventure	28.7.
Sudoku Ball	Plylogic	Geschicklichkeit	
AUGUST			
G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
SEPTEMBER			
Brave - Shamans Challenge	SouthPeak	Denken	1.9.
Ben 10 Alien Force	D3	Action	4.9.
Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
The Clique: Queen Teen	Warner	Simulation	11.9.
MySims Agents	Electronic Arts	Action-Adventure	24.9.
Might & Magic Clash of Heroes	Ubisoft	Rollenspiel	30.9.
Oben	THQ	Action-Adventure	30.9.
Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
Die Zauberer vom Waverly Place	Disney	Geschicklichkeit	
GripsKids - Sachkunde	dtp	Denken	
Miami Crisis	Konami	Adventure	
Think - Fit für den Job	dtp	Denken	
OKTOBER			
Ghostbusters	Atari	Action	1.10.
G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	8.10.
Horrid Henry	SouthPeak	Action	9.10.
Sushi Go Round	SouthPeak	Geschicklichkeit	9.10.
Lernerfolg Grundschule Deutsch Klasse 1-4	Tivola	Simulation	15.10.
Lernerfolg Grundschule Mathematik Intensiv	Tivola	Simulation	15.10.
Dragon Master	Tivola	Geschicklichkeit	16.10.
SpongeBob und seine Freunde: Die Macht des Schleims	THQ	Geschicklichkeit	31.10.
Girls Life - Perfekt gestylt	Ubisoft	Simulation	
3. QUARTAL			
Animal Kororo	Eidos	Geschicklichkeit	
Crazy Circus	dtp	Geschicklichkeit	
Der Bauernhof	astragon	Simulation	
Happy Bakery	Eidos	Geschicklichkeit	
Happy Party with Hello Kitty & Friends	Eidos	Geschicklichkeit	
Knigge	RTL	Geschicklichkeit	
Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
NOVEMBER			
Alarm für Cobra 11	RTL	Action	12.11.
Girls Life - Schmuck & Design	Ubisoft	Simulation	
DEZEMBER			
James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	
4. QUARTAL			
Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth	Capcom	Adventure	
Ant Nation	Konami	Strategie	
Dragon Ball: Attack of the Saiyans	Namco-Bandai	Rollenspiel	
F1 2009	Codemasters	Rennspiel	
Golden Sun DS	Nintendo	Rollenspiel	
Lego Rock Band	Warner	Musikspiel	
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Sega	Sportspiel	
Need for Speed NITRO	Electronic Arts	Rennspiel	
PES 2010	Konami	Sportspiel	
Phantasy Star Zero	Sega	Rollenspiel	
Puzzle Quest	Konami	Denken	
Scooby-Doo! Geheimnisvolle Abenteuer	Warner	Adventure	
Scribblenauts	Warner	Denken	
Spore Helden-Arena	Electronic Arts	Action	
The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Nintendo	Action-Adventure	
WireWay	Konami	Denken	
WEITERE 2009			
Animal Country - Das Leben auf der Farm	cdv	Geschicklichkeit	
Brain-Games Logic Machines	cdv	Denken	
De Blob	THQ	Denken	
Gauntlet	Eidos	Action-Adventure	
I Love Beauty	cdv	Geschicklichkeit	
Infinite Space	Sega	Action	
Kirby Super Star Ultra	Nintendo	Jump'n'Run	
MX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel	
Powerplay Pool	System 3	Sportspiel	
So Blonde	dtp	Adventure	
Style Savvy	Nintendo	Simulation	
WEITERE 2010			
Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	

WOLFENSTEIN



360 Seit vier Jahren in Entwicklung, da verschrecken uns auch nicht die zwei Wochen Verspätung im August.

SOULCALIBUR: BROKEN DESTINY



PSP Im Herbst feiert die Beat'em-Up-Reihe ihr PSP-Debüt – u.a. mit Kratos aus "God of War".

THE BEATLES: ROCK BAND



PS3 Am 9. September begleiten wir die "größte Band aller Zeiten" von ihren Anfängen bis zum Weltruhm.

TEKKEN 6

Prügel gefällig? Wir haben die neuen Fighter ausgetestet, den Sidescroll-Modus gezockt und mit "Tekken"-Guru Harada gesprochen.



PS3 Autsch! Lars Alexandersson hat Dampf in den Oberarmen und -schenkeln.





Ein Muss für Kampfkünstler: "Tekken 6" erscheint für beide Systeme als Special Edition inklusive 100-seitigem Artbook und Arcade Stick; Preis noch unbekannt.

Vor beinahe zwei Jahren haben wir zuletzt über "Tekken 6" berichtet – auf Basis der Spielhallen-Version; die zieht japanischen Arcade-Besuchern seit November 2007 das Geld aus den Taschen. Schon damals ächzten wir, weil Namco uns Konsoleros so lange warten lässt – was sollen wir jetzt sagen? Welchen Sinn hat es, im Mai 2005 einen E3-Trailer zu zeigen und der Presse erst vier Jahre später eine spielbare Version zu kredenzen? Ihr seht schon – wir griffen mit gemischten Gefühlen zu den PS3 und Xbox-360-Pads. Ach ja: Mittlerweile erscheint die Schlägerei für beide HD-Konsolen und nicht mehr PS3-exklusiv.

Anfangs bestätigte sich unsere miesepetrige Stimmung: Der Optik sieht man die zusätzliche Entwicklungszeit nicht an, weder Umgebungsgrafik noch Charaktermodelle wirken schicker als in "Virtua Fighter 5" – "Soulcalibur IV" hat in beiden Kategorien sogar die Nase vorn. Auch die angepriesene Interaktivität der Stages kam in unseren unzähligen Matches nicht zur Geltung – nur ein einziges Mal purzelten die Fighter durch den bröseligen Arenaboden auf eine niedrigere Levelebene. Was aber bringt das neue 'Rage'-Feature? Beim Probespiel kaum etwas! Die Idee, dass ein Kämpfer mit sehr niedriger Lebensenergie stärker zuschlagen kann, ist nicht neu und nur selten kampfentscheidend – außerdem ist "Tekken" ohnehin schon für Juggle-Combos und Special Moves bekannt, die besonders gierig an der Lebensleiste lutschen.

Warum wir dem Beat'em-Up dennoch drei kostbare Preview-Seiten reserviert haben? Weil "Tekken 6" auch ohne technische Brillanz und innovative Kampfelemente ein Prügelspiel der Extraklasse wird. Denn schon bald wich die anfängliche Zurückhaltung dem berühmten 'Nur noch ein Match'-Gefühl. "Einen Kämpfer will ich noch ausprobieren", hörten wir uns mehrfach sagen – schließlich warten 40 Fighter (Serienrekord!) in der Umkleidekabine. Wie immer glän-



PS3 Vier Heihachis, jeder sieht anders aus – dem Charakter-Editor sei Dank.



360 Extra für Euch hat "Tekken"-Urgestein Marshall Law seinen Kampfanzug mit dem weißen Riesen aufpoliert – Yoshimitsu ist geblendet und kassiert einen satten Treffer.

zen Namcos Kämpen durch Coolness und Stil, auch die sechs neuen Schlägertypen und -mädels kloppten sich in Windeseile in unser Herz: Den zarten Leo, die verführerische Zafina, den schwergewichtigen Bob und den galanten Miguel stellten wir bereits in einer früheren Ausgabe vor. Besonders angetan haben es uns aber die beiden Frischlinge des Arcade-Updates "Tekken 6: Bloodline Rebellion". Lars Alexandersson, Offizier der Zaibatsu-Armee, besticht mit extrem kraftvollen Kicks – durch seine Adern fließt Heihachis Blut, doch der weiß gar nichts von dem Sohnemann. Androidin Alisa Bosconovich entstammt einem russischen Geheimlabor und überrascht mit abgefahrenen Special Moves: Sie düst mit ihren Jetpacks durchs Level, hat zwei Kettensägen in den Armen verbaut und kann sogar kopflos kämpfen (siehe Bild unten links).

Nachdem wir uns daran gewöhnt hatten, dass Ausweichschritte in die dritte Dimension nur selten sinnvoll einzusetzen sind, gefielen die Duelle mit ihrer direkten Steuerung und den genüsslich langen Juggle-Combos – neuerdings prallen getroffene Gegner sogar vom Boden ab.

Unfair? Neuerdings prallen getroffene Gegner sogar vom Boden ab.

Auch mit dem 'Scenario Campaign'-Modus – Namcos E3-Überraschung – haben wir Zeit verbracht: Hier prügelt Ihr Euch mit einem der 40 Helden in "Final Fight"-Manier durch dumme Gegnerhorden. Je nachdem, ob Ihr den Charakter via Steuerkreuz oder Stick lenkt, greift Ihr auf unterschiedliche Kontrollschemata zurück – eines für die freie Bewegung, das andere für die Kampfsteuerung; alle "Tekken"-typischen Moves gibt es inklusive. Gezockt wird übrigens mit einem KI-Kumpan oder im Online-Koop-Modus. Weniger erfreulich sind das generische Äußere der Standardgegner und die drögen rechtwinkligen Areale. Der klobige Kampfroboter Nancy, den wir im zweiten Level dirigierten, war gar so bockig, wie ein Esel niemals sein könnte – wir sind skeptisch, ob die 'Scenario Campaign' ihre Vorgänger 'Devil Within' und 'Tekken Force' überflügeln kann. Immerhin belohnt Euch Namco alle paar Schritte mit lustigen Items, welche Ihr zum Schmücken der "Tekken"-Protagonisten verwendet – die Individualisierung der Charaktere wird wie schon in "Soulcalibur" und "Virtua Fighter 5" großgeschrieben. Und wenn Ihr jetzt rasch umblättert, verrät Euch Katsuhiro Harada, Chief Director der "Tekken"-Serie, noch mehr rund um das 'King of Iron Fist'-Turnier... *ms*



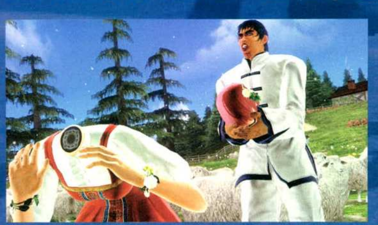
PS3 Grafisch gerade noch auf Next-Gen-Niveau, spielerisch aktuell spaßig, aber sehr repetitiv – der neue Sidescroll-Modus 'Scenario Campaign'.

System	PS3 / 360 / PSP
Entwickler	Namco-Bandai, Japan
Hersteller	Namco-Bandai
Genre	Beat'em-Up
Termin	Oktober

DAS GEFÄLLT UNS
- schnelles, ausgeklügeltes Kampfsystem
- 40 charismatische Fighter
- Figuren-Editor mit unzähligen Items
- neuer Sidescroll-Modus, der ...

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- ...spielerisch eintönig scheint
- grafisch eher schwächer als die 1-2 Jahre alten 3D-Beat'em-Up-Referenzen

FAZIT » **Der technischen Tristesse zum Trotz wird "Tekken 6" ein großartiges Prügelspiel – dank schnellen Fights und coolen Typen.**





PS3 Robotermädel und Multitalent Alisa hat ihren Kopf abmontiert und dem Gegner in die Hände gedrückt – gleich wird er explodieren (links). Nicht ganz so verrückt, aber ebenso wirkungsvoll sind die Kettensägen, die sie auf Knopfdruck ausfährt (rechts).

"Ein reines Beat'em-Up mit Bewegungssteuerung funktioniert nicht!"

M! Games: Welches Feature in "Tekken 6" macht Sie stolz?
Katsuhiro Harada: Ich denke, am beeindruckendsten ist der Blur-Effekt bei den Animationen – das macht die Bewegungen der Kämpfer so flüssig; gleichzeitig haben wir konstante 60 Bilder pro Sekunde. Diese Kombi weist kein anderes Prügelspiel auf, darauf sind wir stolz. Außerdem haben wir viel Arbeit in den 'Scenario Campaign'-Modus gesteckt – der überzeugt nicht zuletzt durch seinen schieren Umfang.

"Tekken 5" war ein hervorragendes Prügelspiel, das sehr hohe Wertungen erhielt – mit welchen Zielen sind Sie an den Nachfolger herangegangen?
Aller Anfang war schwer: Spieler aus unterschiedlichen Regionen hatten ganz andere Lieblingselemente in "Tekken 5". Zunächst wussten wir nicht, was wir als Ausgangspunkt für Teil 6 nehmen sollten. Dann jedoch konzentrierten wir uns auf die Kernfaktoren des "Tekken"-Phänomens: die übertriebenen Moves und die volle Beweglichkeit.

Welche Konkurrenz-Beat'em-Ups hatten und haben Einfluss auf Ihre Arbeit und damit auf die "Tekken"-Marke?
In letzter Zeit orientiere ich mich kaum an der Konkurrenz – im Hinblick auf die gesamte "Tekken"-Serie sind am meisten Einflüsse aus "Street Fighter II" und der "Samurai Shodown"-Serie erkennbar. Bei "Samurai Shodown" z.B. haben mich Haohmarus Special Moves beeindruckt, die einen riesigen Teil der Lebensleiste ausradiert haben. Bei "Virtua Fighter 5" auf der Xbox 360 war der Online-Modus extrem gelungen – den haben wir uns ganz genau angeschaut.

Das 'Project Soul'-Team ("Soulcalibur") gehört ebenfalls zu Namco – profitiert die "Tekken"-Serie in irgendeiner Weise von deren Erfahrungsschatz?
Lange sahen wir in "Soulcalibur" einen Rivalen – da gab es nicht viel Informationsaustausch. Jetzt haben wir zum ersten Mal wirklich zusammengearbeitet: Ich war Co-Director bei "Soulcalibur IV" und ein großer Teil meines jetztigen "Tekken 6"-Teams an der Entwicklung von "Soulcalibur IV" beteiligt – natürlich profitieren wir von dieser Erfahrung.

Warum erscheint "Tekken 6" auch für die Xbox 360?
In erster Linie, weil der Westen der wichtigste Absatzmarkt der "Tekken"-Serie ist – und da die Xbox 360 eine Weile vor der PS3 erschien, hat sie sich sowohl in USA als auch Europa sehr gut verkauft. Deshalb mehrten sich die Spielerwünsche nach einem "Tekken" auf dieser Konsole. Außerdem war es bisher nie so, dass zwei Plattformen fast die gleichen Hardware-Ressourcen besaßen. Aktuell haben wir diese beiden Maschinen mit nahezu identischer Grafikpower und ähnlichen Online-Möglichkeiten – eine Portierung bot sich an.

Auf der E3 vor vier Jahren haben wir die ersten bewegten Bilder von "Tekken 6" gesehen – einen schwitzenden Jin Kazama. Warum haben Sie damals schon etwas gezeigt, wo doch das Spiel noch gar nicht existierte?
Das stimmt wohl (lacht). Damals wollten wir herausfinden, was die PS3 in Echtzeit drauf hat: Anstatt etwas Vorgerendertes zu zeigen, haben wir uns an einem Echtzeit-Charakter versucht. Diese Demo stammte nicht wirklich aus "Tekken 6", sondern war ein Teilziel, welches wir 2005 erreichen wollten. Zurückblickend war es aber wohl keine kluge Entscheidung, diese Szenen so früh zu zeigen.

In der Vergangenheit sind Action-Ableger von Prügelserien gründlich in die Hose gegangen: Sowohl "Death by Degrees" (mit Nina aus "Tekken") als auch "Soulcalibur Legends" waren spielerisch schwach. Warum ist ein Mix aus 3D-Beat'em-Up und Action-Spiel so schwer – und was macht die neue 'Scenario Campaign' besser?
Bei beiden Spin-off-Titeln wurden die Originalteams der Beat'em-Up-Serien nicht in die Entwicklung einbezogen – das war ein Fehler. Außerdem ist das Kontrollschema eines Beat'em-Ups sehr genau auf die Spielbarkeit abgestimmt – es gibt keine große Bewegungsfreiheit. Dieses Schema auf einen Sidescroll-Prügler zu übertragen, ist extrem diffizil: Fügt man die Bewegungsfreiheit hinzu, leidet das eigentliche Kampfsystem – die Balance ist sehr schwierig.

Beim 'Devil Within'-Modus in "Tekken 5" haben wir uns am Actiongenre versucht, aber die Spieler konnten nicht alle Moves der "Tekken"-Kämpfer verwenden; darüber waren sie nicht gerade glücklich. Auch der 'Force'-Mode aus "Tekken 4" hatte Probleme: Das Prügeln funktionierte gut, dafür war die Bewegungsfreiheit eingeschränkt – das hat die User verärgert. Aber: Wir haben aus diesen Erfahrungen gelernt und lassen sie in die 'Scenario Campaign' einfließen.

Könnte Microsofts Project Natal die nächste große Nummer für das Beat'em-Up-Genre werden?
Wir haben schon lange vor der Natal-Präsentation mit Technologien rund um 3D-Bewegungserkennung experimentiert. Dabei haben wir eine Sache gelernt: Wenn es keinen festen Gegenstand gibt, gegen den der Spieler schlägt, ist er unheimlich schnell erschöpft. Wenn man nur maximal zweimal am Tag je fünf Minuten zocken kann, dann ist es schlicht nicht möglich, ein tiefgreifendes Kampfspiel zu basteln. Vielleicht bietet sich ein via Natal gesteuerter Bonus-Modus an – denn die Erfahrung hat uns gelehrt, dass ein reines Beat'em-Up nicht funktionieren wird.

Aktuell ist das Auslagern japanischer Spielemarken in den Westen in Mode – was könnten die Gründe dafür sein?
Das ist eine schwierige Frage. Ich denke, dass das Entwickeln eines Spielekonzepts, das auch im Westen Erfolg hat, durchaus in Japan möglich ist. Aber wenn es auf die feinen Details in einem Spiel ankommt, z.B. die Zwischensequenzen, können ausländische Studios besser auf die Wünsche der Zielgruppe eingehen.

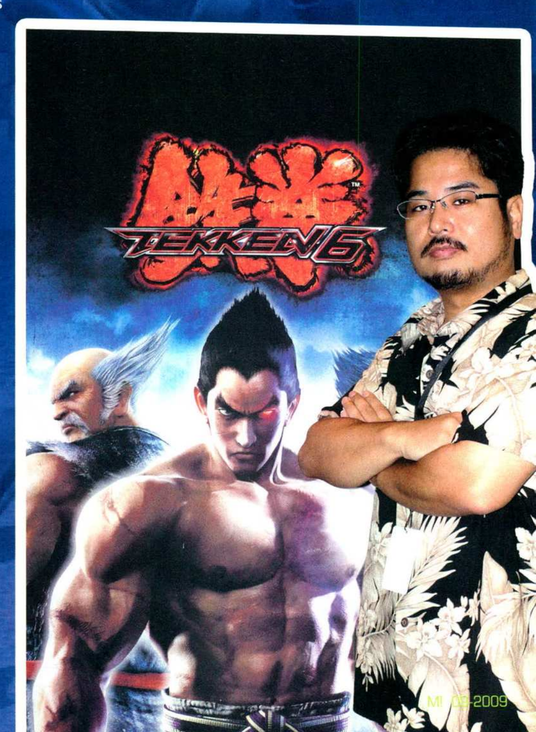
In einem Interview haben Sie erwähnt, dass Sie gerne "Call of Duty" zocken. Was rotiert noch in Ihrer Konsole?
Eigentlich spiele ich eine Menge PC-Spiele: Früher "Diablo" und "Ultima", später "BioShock" oder "World of Warcraft". Aber auch "Rainbow Six", "Ghost Recon" und "Battlefield" haben es mir angetan – eigentlich zocke ich den westlichen Kram lieber als japanische Spiele (lacht).

Ihr liebster "Tekken"-Kämpfer ist...
Wenn ich die gesamte Serie betrachte, entscheide ich mich für Jin Kazama, da um ihn herum die ganze Geschichte aufgebaut ist. Auf "Tekken 6" beschränkt, wähle ich aber Novizin Alisa – weil sie sich so einzigartig spielt.

"Tekken 6" erscheint auch für die PSP. Was sind Ihre Ziele bei der Umsetzung?
All die Inhalte von "Tekken 6" auf die PSP zu bringen, ist eine echte Herausforderung. Zum Beispiel gibt es viermal mehr Animationen als im Vorgänger "Dark Ressurrection" – die schiere Menge ist das Problem. Und weil viele PSP-Zocker oft alleine zocken, müssen wir uns etwas überlegen, das auch Solospieler lange Zeit an ihr Handheld fesselt.

Was halten Sie vom Download-only-Prinzip der PSPgo? Würden Sie ein 40-Euro-Spiel kaufen – ohne Packung, Disc und Anleitung als Gegenwert?
Schwierig zu sagen. Ich glaube, das hängt vom Alter des jeweiligen Spielers ab. Ältere Menschen wie ich sind mit echten Spielen aufgewachsen, wir sind daran gewöhnt, etwas zu besitzen, und fühlen uns bei Online-Käufen unwohl. Gleichzeitig haben sich Kaufverhalten und Online-Gewohnheiten der jüngeren User radikal geändert, z.B. hinsichtlich der sozialen Netzwerke und dem Musikkauf via iTunes. Ich denke, diese Zielgruppe wird sich daran nicht stören.

In Deutschland sind die letzten "Tekken"-Episoden ab 16 Jahren freigegeben. Würden Sie dieser Einstufung zustimmen?
Während der Entwicklung hatten wir eine Zielgruppe ab 13 Jahren vor Augen – ich denke, ab diesem Alter kann man problemlos "Tekken" spielen. Natürlich variieren die Alterseinstufungen von Land zu Land, außerdem gibt es immer wieder Ereignisse in der Gesellschaft, die Einfluss auf die Einstufungen nehmen. Ich als Entwickler kümmere mich allerdings nicht groß um diese Alterskennzeichen.



"Tekken"-Profi durch und durch: Chief Director Katsuhiro Harada arbeitet seit mehr als einem Jahrzehnt an der erfolgreichen Beat'em-Up-Franchise.

SINGULARITY

Wer hat an der Uhr gedreht und die Monster umgemäht? Wenn Zeit-Manipulation und eine ambitionierte Story auf feine Grafik und harte Ego-Shooter-Ballereien treffen...

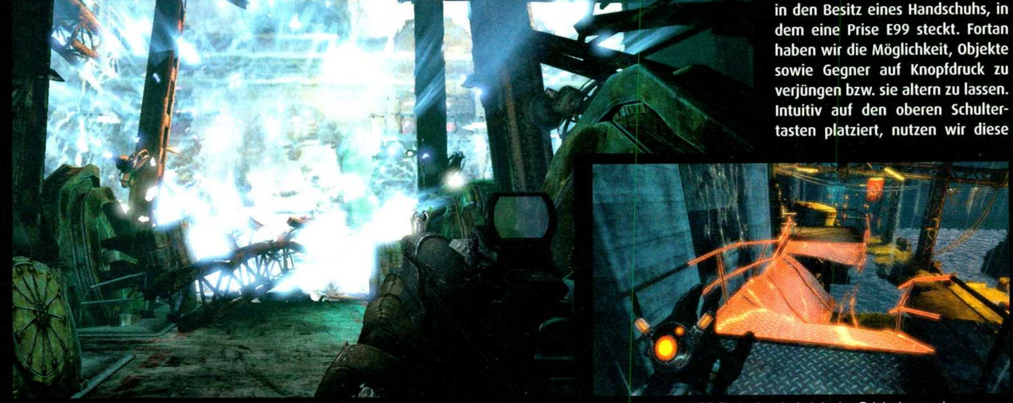


360 "Silent Hill: Homecoming" lässt grüßen: Manche Gebäudetrakte korrodieren buchstäblich vor Euren Augen.

Warum lest Ihr in der M! erst jetzt ein ausführliches Preview zu "Singularity"? Weil wir das Spiel selbst spielen wollten, bevor wir Euch davon erzählen! Als Activision der Presse vor ca. sechs Monaten einen Schwung hübscher Screenshots zur Verfügung stellte, haben wir nicht darüber berichtet – zu schwammig waren uns die wohlklingenden Versprechungen hinsichtlich des Zeitmanipulations-Features. Als auf einer Pre-E3-Veranstaltung ein Level von "Singularity" vorgespielt wurde, haben wir erneut geschwiegen. Der gleiche Ablauf auf der E3: Ein Programmierer daddelt, Details zur Benutzung der Zeitmanipulation bleiben unklar. Das änderte sich zum Glück Mitte Juli, als wir selbst zum Pad griffen und vollends in die Welt von "Singularity" eintauchten.

Bevor wir Euch das komplexe Zeit-Feature erläutern, hier eine Einführung in die (ebenfalls komplizierte) Hintergrundgeschichte: Seit 1948 arbeitet das sowjetische Wissenschaftsgenie Victor Barisov am Projekt E99. In einer geheimen Militärbasis auf der Insel Katorga-12 gelingt seinem Team der Durchbruch in der Erforschung des flüchtigen Elements E99: Durch Bestrahlung mit selbigem ist es möglich, Gegenstände und sogar Lebewesen in einen in der Vergangenheit liegenden Zustand zurückzuversetzen; z.B. ein zerbrochenes Glas wieder heil zu machen. Barisov hat eine Art Zeitmaschine erfunden! Doch wird er nicht als der sowjetische Einstein in die Geschichte eingehen, denn es kommt zur Katastrophe: Ein missglücktes Experiment reißt ein Loch ins Raum-Zeit-Gefüge, verstrahlt das Eiland und führt dazu, dass seit den 50er-Jahren alle paar Minuten eine Zeitwelle über Katorga-12 rast – die Insel oszilliert zwischen den Jahren 1950 und 2010. Natürlich vertuschen die Russen den Vorfall, doch immer wieder rufen merkwürdige Erscheinungen und Beobachtungen den Fall 'Katorga-12' zurück ins Bewusstsein der Öffentlichkeit. Wer noch mehr Details erfahren will, surft zu Activisions Info-Seite www.mir-12.com und genießt die hervorragend gemachten Verschwörungsvideos.

Zurück zum Spiel: Unser Alter Ego stürzt auf Katorga-12 ab und kommt in den Besitz eines Handschuhs, in dem eine Prise E99 steckt. Fortan haben wir die Möglichkeit, Objekte sowie Gegner auf Knopfdruck zu verjüngen bzw. sie altern zu lassen. Intuitiv auf den oberen Schultertasten platziert, nutzen wir diese



360 Alle paar Minuten fegt eine Zeitanomalie über die Insel (links). Rechts versetzen wir eine zerstörte Brücke mit dem E99-Zauberhandschuh in den Originalzustand.

360 Memento Mori! Mit E99-Power dreht Ihr am Rad der Zeit und brutzelt den Feinden das Fleisch von den Knochen.

Funktion allenthalben: Wir versetzen eine zerbröselte Kiste in ihren Originalzustand und plündern sie. Wir lassen eine unbeschädigte Tür altern und verrosten – der Weg ist frei. Kurze Zeit später markieren wir einen feindlichen Söldner und drehen an der Uhr: Er altert, verbrennt, zerfällt zu Staub.

Wenig später finden wir einen Gegenstand, der Einsatzmöglichkeiten für Zeitmanipulationstricks sichtbar macht: Ab jetzt holen wir Batterien aus der Vergangenheit, um elektrische Türen anzutreiben, richten zerfallene Brücken auf oder hauchen einem kaputten Tonbandgerät neues Leben ein. Wie in "BioShock" oder "Dead Space" erzählen Audiologbücher Teile der Geschichte, hinzu kommen Erscheinungen, in denen Ihr den ehemaligen sowjetischen Wissenschaftlern begegnet und das Puzzle Katorga-12 Stück für Stück zusammensetzt.

Wir markieren den Feind und drehen an der Uhr: Er altert und zerfällt.

Im Grund seines Herzens bleibt "Singularity" ein Ego-Shooter – der steuert sich schon jetzt fast so komfortabel und problemlos wie "Modern Warfare". Hut ab! In der Hitze der Schlacht waren wir jedoch teils überfordert. Vor feindlichen Schüssen in Deckung gehen und gleichzeitig die Möglichkeiten des E99-Handschuhs nutzen, das verlangt Hirnschmalz: Hier können wir ein Explosivfass aus der Vergangenheit holen, dort eine poröse Deckung in einen Schutzwall verwandeln. Oder doch die futuristische Magnum samt E99-Implantat verwenden und Feinde per Bullet-Kamera auch hinter der Deckung erwischen? Noch besser: Wir halten eine feindliche Rakete in der Luft an und schicken sie an den Absender zurück – die Möglichkeiten sind zahllos. Fast ebenso vielfältig sind Eure Feinde: Ihr durchsiebt russische Speznaz-Brigaden, bietet anrennenden Mutanten Paroli und kämpft mit den Widrigkeiten einer mutierten Pflanzenwelt. *ms*

360 Es geht auch ohne E99-Hokuspokus: Die Ballereinlagen von "Singularity" gefallen – dank druckvoller Knarren und saftiger Effekte.

RAVEN MAL ZWEI: WAS TAUGT DAS NEUE "WOLFENSTEIN"?

Wir hatten nicht nur die Möglichkeit, "Singularity" anzuspielen, auch der zweite, aktuell bei Raven Software ("Soldier of Fortune", "Quake IV", "X-Men Origins – Wolverine") in Entwicklung befindliche Ego-Shooter rotierte in unserer Xbox 360. Blenden wir die Unmengen verfassungsfeindlicher Symbole und Kopf-ab-Schüsse aus, die in der deutschen 'ab 18'-Version fehlen werden, bleibt unterm Strich ein spaßiger Shooter. Dessen träge Kontrollen mindern die Gaudi, mal mehr, mal weniger genmanipulierte Nazis zu plätten, nur geringfügig.

Mit abgefahrenen Energiewummen und herkömmlichen Flinten pflügt der alte Kämpe Blazkowicz durch lineare Gefängnisse und Schlösser, die – man höre und staune – durch eine offene Spielwelt verbunden sind. In dieser Eisenstadt betitelten 'Oberwelt' schließt Ihr Euch einer Widerstandsbewegung an.

Das überraschendste Spielelement in Ravens Nazi-Abenteuerland ist eine Art Paralleldimension, in die Ihr jederzeit per Knopfdruck springt – fortan leuchten Wände schimmernd grün, Feinde sind besser erkennbar und Geheimgänge ihrer Tarnung beraubt. Durch Upgrades verlangsamt Ihr später im Spiel die Zeit oder stoppt Nazi-Projektile per Energieschild – das alles ist weder herausragend innovativ noch technisch sonderlich prickelnd, der eingangs erwähnte Ballerspaß kam uns jedoch nie abhanden.



360 Anvisiert, pulverisiert, ausradiert! Diesen dicken Plasmaspucker haben wir einem Nazi-Boss geklaut...

System	PS3 / 360
Entwickler	Raven Software, USA
Hersteller	Activision
Genre	Ego-Shooter
Termin	1. Quartal 2010

DAS GEFÄLLT UNS:
- endlich mal ein Shooter mit viel Story
- leichtgängige, fehlerlose Steuerung
- Ballern + Zeitverdrehen = spaßige Action
- Denken + Zeitverdrehen = reizvolle Rätsel
- stimmungsvolles Sowjet-Szenario

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- da hat wohl jemand viel "BioShock" gespielt
- Zeitmanipulationsmöglichkeiten überfordern Euch zu Beginn
- Monster teilweise grob modelliert und texturiert

FAZIT » Bereits nach 30 Minuten Spielzeit hatte uns "Singularity" in seinen Bann gezogen. Wenn das fertige Spiel das Niveau hält und die Geschichte clever erzählt ist, hat Raven Software einen Hit in der Pipeline.

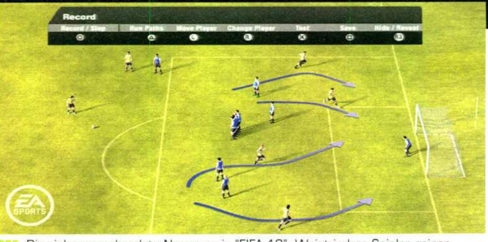
FIFA 10 vs. PES 2010

Konkurrenz belebt die Gleichförmigkeit, oder: Die Fußballgiganten nähern sich spielerisch immer weiter an.

Ende 2006 krönte sich der König der realistischen Fußballsimulationen selbst: An das hervorragende Spielgefühl von "Pro Evolution Soccer 6" (PES) reicht bis heute kein Konkurrent heran – nicht einmal die japanischen "PES"-Entwickler selbst konnten sich seitdem überbieten. Gleichzeitig schraubte EA Vancouver mit "FIFA 07" an deren erster Next-Gen-Engine (Cutting Edge-Engine), die Grundgerüst für das vielfach ausgezeichnete "FIFA 09" war und im neusten "FIFA 10" in aufgebohrter Version zum Zuge kommt. Wir haben sowohl EAs "FIFA 10" als auch Konamis "PES 2010" ausführlich Probe gezockt und stellen fest: Die spielerische Kluft der letzten Jahre war einmal, beide Titel drängen deutlich in eine Richtung – hin zur realistischen Fußballsimulation.

In den letzten Jahren hat sich "FIFA" von einem arcadelastigen Spaßfußball zu einer ernsthaften Simulation entwickelt – über diese Tendenz ist der "FIFA 10"-Producer David Rutter sehr froh, wie der Engländer im Gespräch mit M! äußert: "Wir wollen eine Simulation des Fußballsports schaffen. Wir dehnen an gewissen Stellen aber die Realität, um es spaßig zu machen." Und meint damit beispielsweise die vielen Lattenkracher im letztjährigen EA-Fußball, die in den Testmatches von "FIFA 10" trotz angekündigter Reduktion noch gehäuft auftraten. Die ersten Gehversuche mit der neuen Bolzplatz-Simulation verlangen selbst von "FIFA"-Veteranen Geduld: Die Spielgeschwindigkeit ist höher als im Vorjahr, aber noch spürbar langsamer als in "PES". Zudem sind die Matches unberechenbarer, bestimmte Spielzüge führen nicht zwangsläufig zu einer vorhersehbaren Toraktion – hier hat sich "FIFA" an dem abwechslungsreichen Angriffspiel aus "PES" bedient. Auffallend sind die neuen, flüssigen Animationen (insbesondere der Defensiv-Abteilung), mit denen Ihr Gegner elegant umdribbelt oder den Ball wegschlagt. Ein Verteidiger ist in einer Situation beispielsweise zu spät dran und kann im letzten Moment den Ball mit der Hacke abfangen – das beeindruckt nicht nur animationstechnisch, sondern untermauert den Realismusanspruch von " FIFA". Eine Neuerung ist das 360°-Dribbling, welches das bisherige Acht-Wege-System ablöst. Nun sollt Ihr komplett frei dribbeln können, um so mit schnellen Richtungswechseln leichter Verteidiger oder den Torwart auszuspielen, was uns im tatsächlichen Spiel allerdings nicht gelungen ist. Geschickte Naturen legen sich mit sanften Bewegungen des Analogsticks den Ball sogar auf den anderen Fuß. Die Auswirkungen des 360°-Dribblings resultieren momentan in längerer Eingewöhnungszeit als in sichtbaren Verbesserungen, eine Langzeit-Analyse im M!-Testlabor liefert Euch aber rechtzeitig Aufschluss über die Vorzüge der freien Dribbel-Steuerung.

Eine weitere Ankündigung verblüffte den taktisch angehauchten Fußballer: Ihr bestimmt optional sämtliche Laufwege Eurer Kicker bei



PS3 Die vielversprechendste Neuerung in "FIFA 10": Weist jedem Spieler seinen eigenen Laufweg zu und bastelt Euch so völlig individuelle Frei- und Eckstöße.



PS3 Wunsch der "FIFA"-Community und dank des 360°-Dribblings leichter: Veräppelt den Torwart und schießt ins freie Tor. Neu ist auch der Keeper, der in die Knie geht.



PS3 An Lizenz-Realismus nicht zu überbieten, simuliert "FIFA 10" im 'Managermodus' nun auch millionenschwere Spielerverträge wie jüngst C. Ronaldo oder Kaka.



360 Sämtliche "PES"-Stadien werden überarbeitet, inklusive des Publikums.



360 Wie in jeder "PES"-Jahresrevision schraubt Konami an der KI: Jetzt richten Eure Mitspieler stets den Blick auf den ballführenden Spieler und sollen öfter selbstständig nach Lücken suchen, um Torsituationen zu provozieren.

Standards wie Frei- und Eckstoß. Im Trainingsmenü ändert Ihr für jeden Fußballer die jeweilige Laufroute und bastelt Euch so völlig individuelle Standards. Bis zu 32 solcher Varianten speichert Ihr in Eurem Profil und legt einige davon auf das Steuerkreuz zur Schnellanwahl. Für Profis und Taktik-Fans eine echte Bereicherung, die zum kreativen Ausprobieren einlädt.

"PES" stärkt Taktik-Fußball

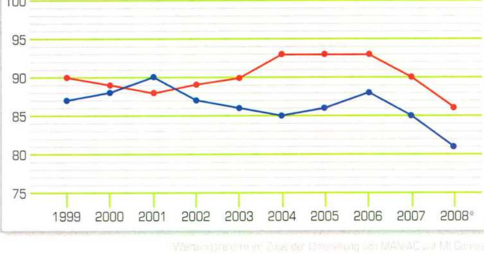
Der Kritikerliebling "PES" geriet spätestens seit letztem Jahr ins Wanken, als "FIFA 09" nicht nur standesgemäß die Verkaufscharts dominierte, sondern medienübergreifend auch wertungstechnisch Konamis Fußballsimulation (beinahe) auf Augenhöhe begegnete. In dieser Spielzeit sind die Karten neu gemischt, und in "PES 2010" ist das wörtlich zu nehmen: Statt eines neuen Spielmodus wie dem UEFA-Cup im Vorjahr (der ab kommender Saison auch in "PES 2010" UEFA Euro League heißen wird) präsentiert Konami ein Taktiksystem, das auf Spielkarten basiert. Jeder Spieler verfügt über eine gewisse Anzahl dieser Karten, die Ihr im Aufstellungsmenü einseht und die die gewohnten Spielerstärken wie 'Elfmeterkiller' oder 'Distanzschuss' symbolisieren. Die typischen 'Sterne', die einen Spieler auszeichneten, haben ausgedient. Einige Karten stellen dagegen Spielzüge bestimmter Starspieler dar, die Ihr auf Knopfdruck aktiviert. Messis typischen Lauf über die Flügel, um dann in den 16er-Raum zu schneiden, haben wir ebenso beobachtet wie den Rautenlauf von Liverpools Gerrard vom Mittelfeld in den Strafraum. Grundsätzlich gilt: Je höher der Starstatus eines Spielers, desto mehr Karten und damit Fähigkeiten hat der Athlet in petto. Die Übernahme solcher individueller Taktiken soll den Realismus in "PES 2010" steigern und hat schon jetzt tollen Schauwert in einer laufenden Partie. Ebenfalls neu sind einstellbare Teamtaktiken, die Ihr über sechs Regler von 1 bis 100 justiert. Ändert unter anderem das Mitspielerverhalten, aktiviert maximales Pressing und stellt Kurzpass- oder Flügelspiel ein. Wir probierten verschiedene Einstellungen aus und bemerkten starke Auswirkungen im Spiel. Insbesondere Profis freuen sich über diese erweiterte Einflussnahme auf das gesamte Team und auf besondere Starspieler.

> Die spielerische Kluft zwischen beiden Simulationen war einmal.

Dass sich Konami im Zugzwang sieht, bemerken wir an der Spielmechanik in "PES 2010", die sich deutlich dem Dauerkonkurrenten "FIFA" angenähert hat. Die Geschwindigkeit ist gedrosselt und Pässe sowie Schüsse fühlen sich weniger direkt an. Wir beobachten eine starke Verzögerung zwischen Steuerbefehl und Ausführung – ob das noch der Preview-Version (das Spiel ist erst zu 60 Prozent fertig gestellt) geschuldet ist oder von den Entwicklern beabsichtigt, konnte uns Konami zum aktuellen Zeitpunkt nicht sagen. Wir hoffen Ersteres, denn diese Verzögerung nervt: Anstatt zu schießen oder einen Pass zu spielen, machte unser Kicker stets noch einen zusätzlichen Schritt. Die Folge: Entweder ist der Spieler ins Aus gelaufen oder der Schuss wurde geblockt. Auch wenn die "PES"-Reihe dafür bekannt ist, dass sich jeder Teil anders spielt – mit dieser kaum "realistischen" Verzögerung manövriert sich der "König der realistischen Fußballsimulationen" eindeutig ins Abseits. *pu*

DIE "FIFA"- UND "PES"-WERTUNGEN DER LETZTEN 10 JAHRE

Berücksichtigt ist die Fassung mit der höchsten Wertung.



*Wertungsreform im Zuge der Umstellung von MAN!AC auf M! Games

FIFA 10

System	PS2/PS3/360/Wii/PSP/DS
Entwickler	**EA Vancouver, Kanada**
Hersteller	**Electronic Arts**
Genre	**Sportspiel**
Termin	**1. Oktober**

DAS GEFÄLLT UNS:
- unberechenbarer als im Vorjahr
- fantastische Animationen
- wieder massig Lizenzen und Verbesserungen im Manager-Modus
- Standards selbst basteln

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- immer noch viele Lattenkracher und Lupfertore

FAZIT » **Das vermutlich beste Fußballpaket, das die "FIFA"-Franchise bislang geboten hat – und es spielt sich sogar toll.**

PES 2010

System	PS2/PS3/360/PSP/DS
Entwickler	**Konami, Japan**
Hersteller	**Konami**
Genre	**Sportspiel**
Termin	**4. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS:
- vielfältige Taktikoptionen
- realistische Details wie vom Boden unsauber abspringende Bälle
- Stadien, Zuschauer und Spielermodelle optisch überarbeitet

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- starke Verzögerungen im Ballabspiel
- es fehlten die neuen Animationen

FAZIT » **Das gedrosselte Spieltempo bekommt "PES" nicht: weniger Direktspiel, dafür größere Verzögerungen – verbesserungsbedürftig.**



PS3 "PES 2010": Stellt anhand diverser Regler Eure Team-Taktik ein (links) und aktiviert spielerspezifische Spielzüge (rechts).

RISEN

Waren Euch schon immer NPCs, Questgeber und 'gute' Freunde ein Dorn im Auge? Im Rollenspiel "Risen" könnt Ihr sie alle töten...

Schiffbrüchig, inmitten eines Unwetters über einen Strand stolpernd, der von Leichen und zerborstenen Holzplanken übersät ist, findet Ihr Euch als namenloser Held auf einer exotischen Insel wieder. Lange seid Ihr nicht allein, unter all den Toten findet Ihr Sara, einen Tutorial-Charakter, der Euch die ersten Schritte im Rollenspielerleben lehrt. Nach einer kleinen Übungseinheit im Waffenschwingen dringt Ihr ins Innere der Insel vor. 'Achte auf Abzweigungen und den Wegesrand', hat Sara noch zum Abschied geraten – und siehe da, abseits des Hauptpfades finden wir Goldmünzen, Heiltränke und Kräuter zum Tränke-Brauen. Plötzlich bebt die Erde, der Bildschirm wackelt. Der lange schlummernde Vulkan ist erwacht und mit jeder Eruption steigen mysteriöse Tempel an die Inseloberfläche, die Monster ausspucken. Ein herbeigerufener Inquisitor soll für Aufklärung sorgen, hat aber nichts Besseres zu tun, als die Inselbewohner für seine noch im Verborgen liegenden Zwecke einzuspannen. Getreu dem Motto eines ehemaligen US-Präsidenten "Wer nicht für mich ist, ist gegen mich" wird das Inselvolk zwangsrekrutiert und in eine Inquisitor-Armee umgewandelt. Das ist die Ausgangslage von "Risen".

Mittlerweile hat sich das Unwetter verzogen und Sonnenstrahlen trocknen die Vegetation aus hohen Gräsern, Büschen und dichtem Mischwald. Bis auf die gescriptete Eingangssequenz ist das Wetter zufällig und reicht von heftigem Regen über Nebelschwaden hin zur gleißenden Mittagssonne – inklusive zahlreicher Zwischenstufen.

Der Ruf der Natur

Ein Blick in den Himmel lässt vorbeiziehende Wolken erkennen, Gras wiegt sich im Wind. Bei solchen Details überrascht der dynamische Tag-/Nachtwechsel keineswegs: Fünf gespielte Minuten machen eine Stunde im Spiel aus, in zwei realen Stunden ist ein kompletter Tageszyklus durchlebt. Einem schmalen Pfad durch den Wald folgend, treffen wir auf die ersten (tierischen) Gegner, kleine Stachelschweine. Wir zücken mit einer Schultertaste unseren Knüppel, den wir am Strand gefunden haben, und machen durch wiederholtes Drücken der A-Taste dem Feind den Garaus. Was mit Buttongeklopfe anfangs noch funktionieren mag, klappt spätestens bei den intelligenteren menschlichen Gegnern oder mächtigen Aschebestien (großes Bild oben) nicht mehr. Hier zählt richtiges Angriffs-Timing und kluges Blocken. Mit zunehmender Erfahrung führt Ihr später im Spiel Seitenschwinger, Über-Kopf-Schläge und vernichtende Finisher aus. Doch dazu später mehr, denn gerade erreicht Ihr eine kleine Wohnhütte auf einer Lichtung, die wie jedes Gebäude in "Risen" begehbar ist. Dort überrascht Ihr den Dieb Neil, der mit rauem, sarkastischem Ton ein Wortduell beginnt. Stark: Sämtliche Dialoge im Spiel sind profes-



360 Schlagt und blockt in Echtzeit: Im Kampf gegen mehrere Feinde gleichzeitig visiert Ihr auf Knopfdruck einen beliebigen Gegner an. Durchsucht danach die Toten nach Beute.



360 Magie spielt eine große Rolle – drei levelbare Angriffszauber beherrscht Euer Held. Lernt zudem u.a. Witz- oder Schwebezauber.

DIE WELT VON RISEN

"Gothic"-Fans freut's: Wildschweine.

Stabkampf-Training der Inquisitoren.

Unverzichtbar in "Risen" – die Fackel.

Bauernhöfe beherrschen das Umland.

Bewachter Dungeon-Eingang.

Wolken ziehen vorbei, Gras wiegt sich im Wind.

PIRANHA BYTES UND GOTHIC 4

Eigentlich sollte "Risen" ein weiterer Teil der PC-Reihe "Gothic" werden. Als sich im Jahr 2007 das Essener Studio Piranha Bytes aber im Streit wegen des verbuggten "Gothic 3" von Publisher Jowood trennte, verlor es auch die Namensrechte an seiner populären Serie. Bekannt geworden ist die Rollenspiel-Serie durch komplexe Questreihen, die sich zum Teil auf unterschiedliche Arten lösen ließen, sowie den ominösen Hintergrund des Helden, von dem man weder Namen noch Vergangenheit kannte.

Mittlerweile lässt Jowood das vierte offizielle "Gothic" vom Aachener Studio Spellbound entwickeln, während Piranha Bytes mit Deep Silver (Spielelabel von Koch Media) zusammen arbeitet. "Risen" soll Auftakt einer Serie werden.



sionell vertont und hören sich klasse an. Zahlreiche Dialogoptionen laden zum munteren Plausch ein, aber Vorsicht: Je nach gewählter Dialogoption erleichtert Ihr Euch entweder das Abenteurerleben durch beispielsweise wegfallende Laufarbeit oder Ihr verscherzt es Euch mit den Questgebern, wodurch Euch tolle Items entgehen. Viele andere Entscheidungen sind dagegen schwerwiegender und beeinflussen die Story. Erzählt Neil zum Beispiel von Sara, die Ihr zurückgelassen habt, woraufhin dieser vor Wölfen warnt und sich um Sara kümmern will. Oder schweigt und weiht später einen Inquisitor in Saras Aufenthaltsort ein. Je nach Entschluss trefft Ihr Sara in einem anderen Lager als Questgeberin wieder oder auch nicht – wenn Ihr die wehrlose Frau den Wölfen überlasst. Praktisch jeden Charakter könnt Ihr im Spiel unwiderruflich töten.

"Risen" ist in vier große Kapitel eingeteilt, jedes mit einem gemeinsamen Start- und Endpunkt und voneinander durch Magiebarrieren getrennt. Dazwischen erforscht Ihr frei die Inselwelt und erfüllt Schlüsselaufträge, um sich einer Fraktion anzuschließen. Von denen gibt es drei: die Inquisitoren in der Hafenstadt, die unabhängigen Magier und die freiheitsliebenden Banditen. Ab einem gewissen Punkt müsst Ihr Euch für eine dieser Fraktionen entscheiden. Jede Gruppe bringt Euch spezielle Vorteile: Schwerter und Äxte sind bei den Banditen bevorzugt, während Magier und Inquisitoren sich mit Stäben und Armbrüsten zur Wehr setzen – in zehn Stufen steigt Ihr in jeder Waffen- oder Magiekategorie vom Novizen zum Meister auf. Mit jedem Erfahrungsgewinn erlangt Ihr zudem 'Lernpunkte', die Ihr bei speziellen Trainern in nützliche Fertigkeiten eintauscht. Lernt so u.a. Taschendiebstahl, Schlösser knacken oder das erwähnte Tränkebrauen. Meister im 'Schleichen' werdet Ihr aber beispielsweise nur, wenn Ihr Euch den Banditen anschließt. Wählt Eure Fraktion im Oktober also mit Bedacht. *pu*



360 Unschärfefilter in den zahlreichen Dialogsequenzen helfen beim Fokussieren der Gesprächspartner. Hier will uns der schroffe Lehrmeister der Inquisitoren zurechtweisen. Wir kontern mit frechen Antworten, am Ende fegen wir dann doch die Eingangshalle.

System	**360**
Entwickler	**Piranha Bytes, Deutschland**
Hersteller	**Deep Silver**
Genre	**Rollenspiel**
Termin	**2. Oktober**

DAS GEFÄLLT UNS:
- drei Fraktionen mit Vor- und Nachteilen
- schmiedet Waffen und Rüstungen selbst
- weit verzweigtes Quest-System
- vielfältiges Levelsystem für Waffen, Zauber und Fertigkeiten
- 60 Prozent Oberwelt, 40 Prozent Unterwelt (Dungeons, Verliese, Tempelruinen)

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Kameraprobleme bei Dialogsequenzen
- gelegentliche Ruckler

FAZIT » **Klassisches und rund wirkendes Mittelalter-Rollenspiel der "Gothic"-Macher mit gemächlichem Spieltempo und atmosphärischer Naturdarstellung.**

DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION

Die Rückkehr des Brutalo-Cops: Namcos düsterer Actionthriller hat uns gleich mehrfach überrascht!

360 Fairness muss sein: Weil Feinde von allen Seiten attackieren, teilt Jack in sämtliche Richtungen aus.

"Unser Spiel hat ein nie zuvor gesehenes Kampfsystem. Ich weiß, dass Ihr diesen Spruch schon oft gehört habt – aber diesmal stimmt es wirklich", betont Director Imre Jele. Der Mann ist begeistert von seinem Spiel: "Wenn Euch Gegner von mehreren Seiten angreifen, dann schlagt Ihr einem ins Gesicht und tretet dem anderen gleichzeitig in den Magen. Oder Ihr klaut dem ersten die Knarre und nehmt ihn als Geisel, ballert auf den nächsten und werft den dritten über die Schulter." "Hört sich einfach an – aber funktioniert das in der Praxis?" fragen wir uns und greifen skeptisch zum Xbox-360-Controller.

Gleich zu Beginn überrascht die detaillierte Grafik: Cop Jack Slate stapft durch düstere Film-Noir-Kulissen, der HD-Regen prasselt auf die breiten Schultern. Neben ihm läuft sein Hund Shadow – ein gedrungener Kraftprotz auf vier Beinen. "Wir haben die Elemente aus den Vorgänger-Episoden übernommen, die gut funktioniert haben – davon abgesehen ist 'Retribution' ein kompletter Neustart der Franchise", merkt Jele an, während wir uns mit der komplexen Steuerung anfreunden. Damit meint er: brutale Nahkampfattacken, Third-Person-Schießereien und ein urbanes Setting.

Wir gehen hinter der ersten Deckung in Sicherheit und beobachten, wie ein Polizeitrupp in einen Bandenhinterhalt gerät. Sofort meldet sich unser Unrechtsbewusstsein: Wir springen dazwischen und blamieren uns – mit ein paar hampeligen Schlägen, die noch dazu häufig ins Leere gehen, sind die Halunken nicht klein zu kriegen; so viel zur intuitiven Nahkampfsteuerung. Nach einer Weile jedoch haben wir verstanden – die Mischung macht's: Mit einem simplen Knopfdruck nehmen wir einem Punk die Pistole ab und seinen Kumpanen ins Visier. Der Nächste muss als menschliches Schutzschild herhalten, weiter entfernte Feinde soll Hund Shadow übernehmen: Eine Taste genügt und die Kampfmaschine sprintet zu Euren Gegnern – je nach Feindstärke schaltete er sie selbstständig aus oder lenkt sie nur ab; Sterben kann Shadow nicht. Als wir einen Feind mit einem Kopfschuss erledigen, schrillen die USK-Alarmglocken. Beim nächsten Manöver schwillt das Bimmeln zu einem ohrenbetäubenden Lärm an: Jack überwältigt einen Gegner, schlägt ihn zu Boden und entlädt das Magazin seiner Uzi in dessen Gesicht. "Dead to Rights: Retribution" ist – wie seine Vorgänger – ein Indizierungskandidat.

Daran ändert auch das taktisch angehauchte Stealth-Feature der nächsten Szene nichts: Im Körper des Hundes müssen wir den angeschlagenen Jack beschützen. Auf leisen Pfoten umgehen wir Wachposten, profitieren von den geschärften Sinnen und eliminieren Feinde. Natürlich mit einem bluttriefenden Biss ins Gemächt... *ms*

> "Retribution" ist ein ganz heißer Kandidat für eine Indizierung.



360 Teamwork: Shadow verbeißt sich im Arm des Gangleaders, Held Jack kann ihn seelenruhig ins Visier nehmen und abdrücken – Zeitlupe inklusive.

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Volatile Games, England**
Hersteller	**Namco-Bandai**
Genre	**Action**
Termin	**2010**

DAS GEFÄLLT UNS:
- zahllose Angriffsmöglichkeiten
- derbe Kämpfe, die richtig Spaß machen
- Hund denkt und spielt mit
- viele Grafikdetails, schönes Düsterambiente

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Prügel-Steuerung hampelig
- unrunde Animationen
- Feind-KI hatte noch einige Aussetzer

FAZIT » **Harte HD-Action mit cleverem Buddy-Feature – wer viel ausprobiert, kann eine ganze Menge erleben!**





360 Mit Vierbeiner Shadow trotten wir durch ein Level voller potenzieller Hinterhalte (links). Habt Ihr einen Feind überrascht, dürft Ihr ihn auf Knopfdruck erledigen (rechts). Zerrt die Leiche danach in den Schatten und bringt Eurem Herrchen die erbeutete Knarre.

NINJA GAIDEN SIGMA 2

Schöne Frauen, scharfe Schwerter und schwierige Kämpfe: Das Ninja-Epos will Hardcore-Gamer glücklich machen.

PS3 Novizin Momiji kämpft mit dem Stab.

"Das PS3-exklusive 'Ninja Gaiden Sigma 2' wird nicht nur der beste Serienteil, sondern der Action-Höhepunkt des Jahres 2009!" Große Töne, die Produzent Hayashi so gänzlich unjapanisch nach der Präsentation seines Spiels fallen ließ. Dieser vollmundigen Versprechung können wir uns nicht anschließen – dennoch sind die Qualitäten der Metzelmär unbestreitbar: In puncto Kampfsystem kann kein anderes Hack'n'Slay-Game "Sigma 2" das Wasser reichen. Ryu Hayabusa schlitzt, springt, blockt und attackiert variantenreicher und anspruchsvoller als Kratos und Dante. Wer sich darin verbeißt und über schnelle Reflexe verfügt, erlebt ein Actionfest, dessen Spielbarkeit dem eines hochklassigen Beat'em-Ups sehr nahe kommt. Das hierzulande indizierte "Ninja Gaiden 2" diente Team Ninja logischerweise als Basis für "Sigma 2". Aufgrund der zahlreichen Schnitte kann die BPjM jedoch beim Ableger relaxen: "Ninja Gaiden Sigma 2" verzichtet weltweit auf einen Großteil des Pixelblutes – lediglich bei normalen Attacken färben kleine Mengen an Lebenssaft den Boden rot. Wenn Ihr Ninja-Assassinen, Werwölfen und Dämonen jedoch Köpfe oder Gliedmaßen abhackt, entweicht deren Energie in Form von lila Schwaden. Produzent Hayashi erklärt die Änderung so: "Bei 'Ninja Gaiden 2' lag unser Fokus auf Gewalt – im Laufe des Jahres haben uns das einige andere Entwickler nachgemacht. Deswegen setzen wir jetzt auf Coolness."

> "Sigma 2" verzichtet auf einen Großteil des Blutes.

Außerdem pressen die Japaner eine Menge Zusatzinhalte auf die Blu-ray-Scheibe: Im Probespiel fegten wir erstmals mit Momiji (bekannt aus der DS-Episode) durchs Feindvolk. Wie ihre ebenfalls spielbaren Doppel-D-Kolleginnen Ayane und Rachel bringt sie neue Waffen, eine eigene Story und frische Levels mit; in puncto Handhabung unterscheidet sie sich allerdings nur geringfügig von Hauptheld Ryu. Ayane hingegen hat etliche "Dead or Alive"-Moves im Gepäck, schockt mit einer Magie-Smartbomb, wirft mit Explosivpfeilen und muss mit weniger Reichweite auskommen.

Die angeblich verbesserte Kamera hatte in unserer Preview-Version noch einige derbe Aussetzer; mehr versprechen wir uns dagegen von einer faireren Verteilung von Lebenstränken und Speicherpunkten. Doch Hayashi versichert: Ein "Ninja Gaiden" ist und bleibt eine Herausforderung! *ms*



PS3 Wer "Ninja Gaiden 2" auf Xbox 360 überlebt hat, der weiß: Im Kampf mit Düstersamurais und Cyberschurken setzt Ryu auf mannigfaltige Hieb- und Stichwaffen.

VORSICHT – ALT!

Schon im Jahr 1988 schlüpfte Ryu Hayabusa aus dem Ei. Nach einer grafisch opulenten Spielhallenschlacht (Bild), drei NES-Auftritten und diversen Umsetzungen im Handheld- bzw. 16-Bit-Sektor rief Tecmo eine fast 10-jährige Waffenruhe aus. Der arbeitslose Hayabusa verdingte sich als Kämpfer in der "Dead or Alive"-Serie bis zu seinem grandiosen Xbox-Debüt in "Ninja Gaiden" – das war uns 88% Spielspaß wert.





PS3 Das ist neu und freut uns: Im Online-Koop-Modus erleben zwei PS3-Ninjas über 30 Missionen und erfreuen sich an gemeinsamen Zauberattacken.

System	PS3
Entwickler	Team Ninja, Japan
Hersteller	Tecmo Koei
Genre	Action
Termin	Oktober

DAS GEFÄLLT UNS:
- 4 spielbare Figuren & Online-Koop
- grafisch abwechslungsreiche Settings
- exzellentes Kampfsystem
- stattliches Waffenarsenal

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Kameramann oft nicht im Bilde
- wo ist das viele Ketchup hin?
- für Ninja-Novizen wohl wieder viel zu schwer

FAZIT » In jeder Hinsicht gewaltiges Kampfabenteuer mit neuen Helden, frischen Levels und so manch altem Leiden.

Martin Filipp

Der Deep-Silver-Frontman spricht über den prickelnden Wii-Horror "Cursed Moutain", Wii-Entwicklung und seine bewegte Vergangenheit als Rockstar-Entwickler.

M!: Wie entstand die Idee zu "Cursed Mountain" und warum habt Ihr Euch für Wii als Plattform entschieden?

Martin Filipp: Als wir vor zwei Jahren mit dem Projekt begonnen haben, hatte der Wii noch nicht die Position des Marktführers inne. Wir sind ins Geschäft gegangen, haben uns die Konsole geholt und mit der Steuerung herumgespielt. Gleichzeitig trugen wir die Idee für ein Spiel rund ums Bergsteigen und den Buddhismus schon mit uns herum – für Österreicher ist der Alpinismus einfach ein Teil ihres Lebens. Bei unseren Nachforschungen haben wir dann festgestellt, dass Gesten bei buddhistischen Gebeten eine sehr große Rolle spielen. Da lag der Gedanke nahe, das Spielkonzept auf die Wii-Kontrollen zu übertragen. Ein Release für die HD-Konsolen kam somit nicht in Frage, da die Gestenerkennung von Anfang an ein wesentliches Spielelement war. Insofern zollen wir Nintendo Tribut, weil wir versuchen, die Vorteile des Wii bestmöglich zu nutzen.

Wie wichtig sind der geringere Programmieraufwand bei Wii-Titeln und die große Hardware-Verbreitung der Konsole?

Es stimmt natürlich, dass es einige Wii-Spiele gibt, die mit relativ geringem Aufwand entwickelt werden. Bei "Cursed Mountain" sind wir jedoch einen komplett anderen Weg gegangen und haben versucht, die Grenzen der Hardware auszureizen. Wir hoffen, dass die Kunden das auch sehen und schätzen werden. Die große Verbreitung der Konsole ist für uns Entwickler natürlich ein interessanter Anreiz. Nintendo hat einen sehr guten Job gemacht, die Hardware in die Wohnzimmer der Welt zu bringen. Nun ist es unsere Aufgabe, den Usern interessante Spiele anzubieten. Wir denken, dass wir vor dem Hintergrund des Buddhismus und der Region des Himalayas ein neues und frisches Set-



Name:	**Martin Filipp**
Alter:	**37**
Position:	**Developer Relations Manager bei Deep Silver**

Softografie (Auszug):
Max Payne 1 & 2 (2002/03)
Grand Theft Auto Double Pack (2003)
Manhunt 2 (2007)
Cursed Mountain (2009)

»Der Zocker da draußen muss unser Spiel verstehen – sonst haben wir versagt.«

ting etablieren können, das sowohl Hardcore- als auch Gelegenheitsspieler anspricht.

Im Spiel hat man immer den gesamten Berg mit allen Locations vor sich ausgebreitet, gleichzeitig kam uns das Spiel aber recht linear vor...

Im Herzen ist "Cursed Mountain" ein klassisches, Level-basiertes Spiel, das in einer kleinen Stadt namens Lhando auf ca. 5.000 Meter Höhe beginnt und auf dem Gipfel des heiligen Berges Chomolonzo auf mehr als 8.000 Meter Höhe endet. Die technische Leistung besteht darin, trotz des Levelkonzeptes dem Spieler die gesamte Spielfläche zur Verfügung zu stellen, die sich auf über 3.000 Meter Höhenunterschied erstreckt. Wir wollen ihm die atemberaubende Schönheit und die wunderbaren Panoramen des Himalayas permanent vor Augen führen. Dadurch transportieren wir, wie klein das Individuum im Vergleich zu der mächtigen Bergwelt ist, und zeigen die Verwundbarkeit des Menschen auf.

Ein kompletter Abstieg im Spiel ist wie erwähnt nicht möglich. Allerdings gibt es zahlreiche Bereiche im Spiel, die der Spieler nicht besuchen muss, aber kann, um Extras, Power-Ups und Details zur Geschichte zu finden.

Auf welches Verhältnis zwischen ruhigen Szenen, Sprung- und Klettereinlagen sowie Kämpfen können wir uns einstellen?

Wir wollen einen ausgewogenen Mix anbieten. Der Spieler bekommt regelmäßig die Möglichkeit, vom Kampf gegen die Elemente und den Berg selbst zu verschnaufen. Gleichzeitig ist Held Eric mit Dingen aus der Geisterwelt und der buddhistischen Mythologie konfrontiert, die er sich nicht erklären kann.

Euch erwartet ein abwechslungsreiches Abenteuer auf dem Dach der Welt, das sowohl eine große Landschaftsvielfalt als auch Abwechslung in Bezug auf Rätsellösung und Kampf bietet. Außerdem sind wir ziemlich stolz, dass sich die Gamer die Verteilung der Spielelemente ihrem Stil entsprechend anpassen können: Wir haben Tester, die zocken "Cursed Mountain" wie einen schnellen Actiontitel. Andere suchen in jeder Ecke nach Hinweisen, erforschen die Levels und sammeln Gegenstände und auch Bücher ein, von denen wir sehr viele im Spiel verteilt haben.

Welche Vorbilder habt Ihr in spielerischer Hinsicht: "Silent Hill", die alten "Resident Evil"-Teile oder vielleicht die "Project Zero"-Reihe?

Wir können gewisse Einflüsse von japanischen Spielen sicher nicht leugnen, die genannten Titel wurden zu Nachforschungszwecken sicher mehr als einmal gespielt. Interessant und herausfordernd ist jedoch der Aspekt, die sehr spezifischen Spielelemente von asiatischen Produktionen für westliche User aufzubereiten und attraktiver zu gestalten.

Die in unseren Augen sehr interessante Hintergrundgeschichte basiert auf der realen Welt, auf Legenden und Fakten. Bietet die echte Welt in Euren Augen mehr Inspirationspotenzial als das x-te Fantasy- oder SciFi-Universum?

Vielen Dank, und ja, absolut. Wir sind überzeugt, dass reale Referenzen ausreichen und in den meisten Fällen interessanteres Material liefern als fiktive. Hier besteht eine größere Möglichkeit, den Spieler einzubeziehen, da er bei persönlichem Interesse noch tiefer in das Thema eintauchen und selbst recherchieren bzw. nachlesen kann. Außerdem haben solche Themen viel weniger Erklärungsbedarf: Jeder kann sich unter einem Bergsteiger im Himalaya etwas vorstellen und auch der Buddhismus ist weitläufig bekannt.

Bei unserem letzten Probespiel war noch einiges anders: Das Remote-Schwingen bei Kletterpassagen war nicht optional, das Schießen auf Geister noch nicht möglich. Warum habt Ihr das umgestellt?

Wir handhaben das bei uns im Studio so: Einige Leute lassen wir das Spiel sehr lange Zeit überhaupt nicht spielen. Kollegen, die gerade an einem anderen Projekt arbeiten, fungieren quasi als Fokustester und geben Feedback, welche Elemente noch nicht gut funktionieren oder welche sie schon als cool erachten. Wir machen aber auch eine Art 'Straßentest': Wenn das Spiel einen bestimmten Fertigungsstand erreicht, laden wir Leute von außen ein. Während diese zocken, filmen wir sie mit Videokameras und erfahren auf diese Weise, wie sie auf das Spiel reagieren und ob sie mit Steuerung, Tutorial & Co. zurechtkommen. Dieser Input fließt ins Spiel zurück – wenn wir uns etwas ausgedacht haben, das noch nicht perfekt funktioniert, müssen wir reagieren.

Es reicht nicht, wenn wir als Entwickler, die sich unzählige Stunden mit dem Produkt beschäftigen, mit einem Feature zurechtkommen; der Endkonsument draußen muss Steuerung und Features verstehen, damit ihm ein schönes Spielerlebnis beschert wird – wenn wir dieses Ziel nicht erreichen, haben wir versagt. Bei den Kämpfen zum Beispiel haben wir dank der Tests gemerkt, dass wir ein zusätzliches Action-Element brauchen, um die Auseinandersetzungen spannender zu gestalten.

Öffnet Eure bewegte Vergangenheit als Rockstar-Vienna-Team heute noch Türen oder ist das Reduzieren darauf eher nervig?

Rockstar im Lebenslauf stehen zu haben, ist natürlich kein Hindernis. Es ist Teil unserer Vergangenheit und wir sind stolz, als österreichisches Unternehmen sechs Jahre lang Teil dieses erfolgreichen amerikanischen Konzerns gewesen zu sein. Wir hatten die Möglichkeit, an einigen der erfolgreichsten Spielefranchises mitzuarbeiten, und haben nun die Chance, unsere internationale Erfahrung im Bereich Konsolenentwicklung im Koch-Media-Konzern einzubringen. Genervt ist eher die Presse, weil wir grundsätzlich und aus vertraglichen Gründen wenig über diese Zeit preisgeben...

Wie siehst Du die Zukunft des Wii? Hält der enorme Verkaufserfolg an?

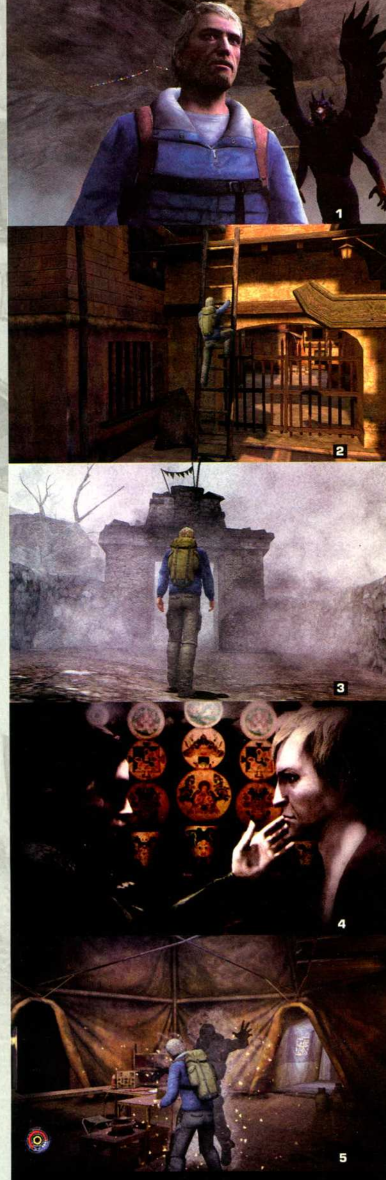
Eine Trendumkehr ist zurzeit nicht in Sicht und ich denke, Nintendo wird weiterhin einen guten Job machen, die Konsole für die Konsumenten attraktiv zu gestalten. Wie bereits erwähnt, liegt es nun an uns Spieleproduzenten, die entsprechenden Inhalte anzubieten, um das Interesse der User aufrechtzuerhalten und neue Gruppen wie etwa Hardcorespieler anzulocken.

Namhafte Industrievertreter haben in jüngster Vergangenheit betont, dass sich Wii-exklusive Third-Party-Entwicklungen nicht lohnen würden. Ihr seht das offensichtlich anders.

Wir sind in der glücklichen Lage, vollen Support von Nintendo zu erhalten. So waren wir zum Beispiel als Third-Party-Produzent an Nintendos E3-Stand mit mehreren "Cursed Mountain"-Kiosken vertreten. Unabhängig von der Plattform stehen für uns Inhalt und die Spielbarkeit an erster Stelle. Der Wii wird in Zukunft sicherlich mehr komplexere Spiele für ein älteres Publikum bieten – ich freue mich, dass unser Titel ein Teil dieses Prozesses ist.

Das Gespräch führte Matthias Schmid.

Cursed Mountain – exklusiver Wii-Grusel mit spannendem Setting



Der Alpinist Eric Simmons sucht im Himalaya nach seinem verschollenen Bruder Frank – und handelt sich Ärger mit den buddhistischen (Boss-) Dämonen ein (1). Stück für Stück steigt er immer höher – vorbei an verwaisten Gehöften und verwinkelten Dörfern (2). Je weiter Frank kommt, desto mehr macht ihm die dünne Luft zu schaffen: Ist es der Höhenkoller oder spukt es wirklich in der nebligen Bergwelt? (3). Die geheimnisvolle Nigma (4) hilft Frank, Kontakt mit der Geisterwelt aufzunehmen; nur wer ein gefährliches Ritual ausführt, darf den Berg erklimmen. Die erzürnten Geister der Mönche jedoch haben etwas dagegen (5). Anfangs attackiert Ihr sie unbeholfen mit dem Eispickel, später feuert Ihr in Shooter-Manier auf die Gespenster und entzieht ihnen per Remote-Reißer die Lebensenergie.

NINTENDO 64

Erschienen:	1996
Startpreis:	ca. 400 DM
Hersteller:	Nintendo
Verkaufte Geräte:	ca. 35 Millionen
Spiele:	ca. 400

Technik: Auf dem Papier scheint das N64 seinen 32-Bit-Konkurrenten PlayStation und Saturn überlegen; der mit flotten 93,75 MHz getaktete MIPS-Hauptprozessor bildet mit dem Reality Co-Processor (62,5 MHz) das audiovisuelle Herz des Geräts und die Speerspitze der damaligen Konsolen-Technik. 4 MB Rambus RDRAM in Unified-Memory-Ausführung komplettiert das Kraftpaket; via Expansion Pak ist der Hauptspeicher später auf 8 MB erweiterbar. Chip-interne Spezialfähigkeiten wie tri-lineares Mip Mapping, Edge Anti-Aliasing, Z-Buffering und perspektivisch korrekte Texturen versprechen High-End-Grafik. In der Praxis setzen technische Limitationen wie ein magerer Textur-Cache von 4 KB jedoch Grenzen: Viele Spiele leiden an Weichzeichner-Look und einer teils massiven Nebelwand am Horizont. Nintendos Entscheidung, nach NES und SNES erneut auf kopiersichere Module als Spielemedium zu setzen, umgeht zwar das Ladezeitenproblem von PlayStation und Saturn – dafür sind umfangreiche Sprachausgabe, Musik in CD-Qualität und ausladende Videosequenzen nicht zu realisieren.

Marktbedeutung: Zwei Jahre nach Saturn und PlayStation gestartet, holt Nintendos Konsole Segas glücklose 32-Bit-Konkurrenz verkaufstechnisch ein, scheitert aber klar an Sonys 100-Millionen-Seller. Vor allem der dürftige Spielenachschub (in Europa werden im Startjahr 1997 gerade mal knapp zwei Dutzend Module veröffentlicht) und die spartanische Versorgung von einigen Genres stoßen sauer auf. Der Verlust der zugkräftigen "Final Fantasy"-Serie treibt zudem Millionen potenzieller Nippon-Neukunden zum PlayStation-Kauf: Mit "Final Fantasy VII" avancieren Rollenspiele zu einem der beliebtesten Genres, N64-Besitzer dagegen warten bis "Paper Mario" vergebens auf ein RPG-Highlight. Immer mehr Third Parties wie Capcom, EA oder Konami schränken ihr Engagement ein, wichtige Marken wie "Tomb Raider", "Resident Evil" oder "Metal Gear Solid" erscheinen nicht oder hoffnungslos verspätet für das N64 – teure Spielmodule und Nintendos kostspielige Lizenzpolitik schrecken viele Hersteller ab. Big Ns Versuch, der Konsole durch einen Zip-ähnlichen Wechselspeicher neues Leben einzuhauchen, scheitert: Das 64DD kommt zusammen mit Maus, Modem und Internet-Browser Anfang 2000 nur in Japan. Segas bereits 1998 veröffentlichte Dreamcast-Konsole und Sonys 2000 gestartete PlayStation 2 lassen das Nintendo 64 veraltet wirken.

Spiele: Klasse statt Masse – jedes dritte von uns getestete Spiel (insgesamt knapp über 200) darf sich mit einer "It's a MAN!AC"-Auszeichnung schmücken. Vor allem Nintendo selbst und die britische Edelschmiede Rare feuern Spielspaßgranaten auf Fans und gegen die Konkurrenz von Sony und Sega. Big Ns wichtigste Maskottchen (Mario, Link, Donkey Kong, Star Fox und die Pokémon-Schar) machen auf dem N64 ihre ersten Schritte in 3D – meist in herausragender Qualität. Weitere charismatische Charaktere wie das versaute Eichhörnchen Conker ("Conker's Bad Fur Day"), der zuckersüße Bär Banjo ("Banjo-Kazooie", "Banjo-Tooie") und die wehrhafte Spezialagentin Joanna Dark ("Perfect Dark") geben dem Nintendo 64 zusätzliches Profil und sorgen für Wiedererkennungswert – etwas, das der PlayStation in dieser Fülle abgeht. Überraschend: Nintendos Gerät entwickelt sich zum Mekka für Ego-Shooter-Fans und setzt bereits 1997 mit einer 007-Ballerei Maßstäbe in Sachen Spielgefühl sowie Multiplayer-Spaß. Dennoch fehlen dem N64 Genrevielfalt und Auswahl der Konkurrenz: RPGs sind ebenso Mangelware wie Rennspiele; in sechs Jahren erscheinen nur magere 400 Games.

Sammelsurium: Im Vergleich zu PlayStation- und Saturn-Software sind N64-Spiele heutzutage teuer – aufgrund hoher Produktionskosten wurden die Stückzahlen deutlich knapper kalkuliert und entsprechend wenig Überkapazitäten verramscht. Zwischen 10 und 30 Euro müsst Ihr für originalverpackte PAL-Titel ausgeben, richtig selten ist aber kaum einer. Noch etwas teurer sind Import-Highlights wie "Harvest Moon" oder "StarCraft 64" – Letzteres gibt es übrigens in Australien sogar als PAL-Version. Wichtig deshalb, da Japan-, USA- und PAL-Module inkompatibel sind; ein Adapter schafft jedoch großteils Abhilfe. Pfiffige Peripherie jenseits des 64DD existiert praktisch nicht.





Der futuristische Analog-Controller als Blickfang und Signal: Hier beginnt die Spielezukunft!



Das N64 im Pikachu-Design (2003): Nach dem Einschalten via Pokéball leuchten die Bäckchen des energiegeladenen Pokémon.



Raus aus dem Grau: Nintendo veröffentlicht die Konsole weltweit in verschiedenen transparenten Gehäusevarianten – das Innenleben bleibt gleich.

Serien!


Fortsetzungen, die das Nintendo 64 geprägt haben.







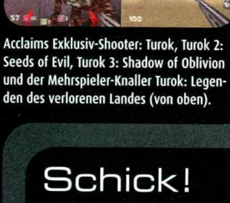


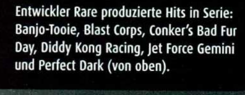



Der Beginn einer langlebigen Reihe: Auf dem N64 erschienen drei Teile von Mario Party. Mittlerweile sind wir auf Wii bei Episode 8 angelangt.




Acclaims Exklusiv-Shooter: Turok, Turok 2: Seeds of Evil, Turok 3: Shadow of Oblivion und der Mehrspieler-Knaller Turok: Legenden des verlorenen Landes (von oben).




Entwickler Rare produzierte Hits in Serie: Banjo-Tooie, Blast Corps, Conker's Bad Fur Day, Diddy Kong Racing, Jet Force Gemini und Perfect Dark (von oben).



Sammeln!



Sin & Punishment: Technisch brillantes Action-Inferno von Treasure.



Bangai-O: der Original-Shooter, aus dem die DS-Version hervorging.

Schick!


Donkey Kong 64 (Rare/Nintendo)


Zelda: Majora's Mask (Nintendo)


Duke Nukem: Zero Hour (GT)

Schund!

Finger weg von diesen finsteren Machwerken.


Carmageddon (SCi)


Knife Edge (Kemco)


Milo's Astro Lanes (Crave)

Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.



Das zweite N64-Castlevania ist kein gutes Spiel, aber relativ teuer.



In Australien als PAL-Version erschienen: der Strategie-Hit StarCraft 64.




Ogre Battle erschien leider nicht in Europa; die US-Fassung ist selten.



Nintendo führt im April 1997 das Rumble-Feature in die Videospiel-Welt ein: Die SciFi-Action Lylat Wars (in USA und Japan Star Fox 64) wurde mit dem Rumble Pak gebundelt.

Erfolgloser Wiederbelebungsversuch in Japan: Das 64DD erscheint Anfang 2000 nur in Fernost – mäßige Verkäufe beenden das Leben des Wechseldatenspeichers frühzeitig.



Erschien zusammen mit Tetris 64: der pulsmessende Ohrclip.


Lag dem Spiel Hey You, Pikachu! bei und wurde in den Controller-Schacht gesteckt: das Mikrofon.

Mehr Pixel dank Expansion-Pak-Unterstützung.


Shadow Man (Acclaim)


Star Wars: Rogue Squadron (LucasArts)


Scooby Doo – Classic Creep Capers (THQ)


Superman (Titus)

Spielen!

10 Spiele für das Nintendo 64, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.


The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo)


Super Mario 64 (Nintendo)


Paper Mario (Nintendo)



Waverace 64 (Nintendo)



ISS 2000 (Konami)


Yoshi's Story (Nintendo)



Ridge Racer 64 (Nintendo)



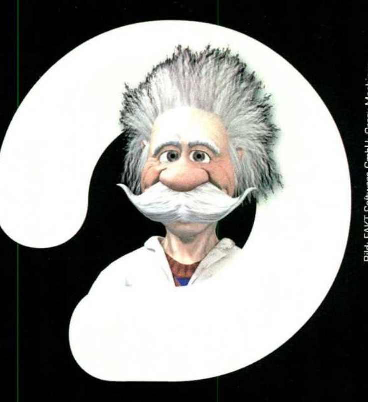
1080° Snowboarding (Nintendo)


F-Zero X (Nintendo)



Tetrisphere (Nintendo)

Wer hat's erfunden



Jeden Monat begibt sich M! Games auf die Suche nach den Wurzeln bedeutender Innovationen in Sachen Spielspaß. Diesmal geht es um...



Sprachausgabe

"Batman: Arkham Asylum" und die Multiplattform-Versoftung zum neuen "Harry Potter"-Kinofilm sorgen diesen Monat für Gesprächsstoff. Während der Dunkle Ritter einen beträchtlichen Teil seiner Atmosphäre aus den irren Kommentaren der Superschurken und deren Schlägertrupps zieht, muss sich das britische Zaubermärchen mit anderen Sprechern als im Film begnügen – eine herbe Enttäuschung für puristische Fans.

Sprache: Heute in nahezu jedem Genre Standard und selbst auf modernen Handhelds machbar, blickt das gesprochene Wort im Videospiel auf eine lange Geschichte zurück. Welches Game jedoch die ersten Sprachfetzen bot, ist schwer auszumachen. Einfacher ist der erste massenhafte Einsatz von Dialogen bestimmt, ist dieser doch maßgeblich von der verfügbaren Speicherkapazität abhängig. Sollen die Worte sauber und idealerweise noch in Stereo erklingen, fallen jede Menge Daten an. Laserdisk heißt 1983 das Zauberwort und "Dragon's Lair" der erste Automat mit diesem Massenspeicher, der erstmals in Zeichentricksequenzen munter drauflos plappert. Die Einführung der CD-ROM als Datenträger erfolgt erst in den Neunzigern: Auf Mega-CD, 3DO und nicht zuletzt Sonys PlayStation protzen Spiele wie "Wing Commander 3" oder "Metal Gear Solid" im heimischen Wohnzimmer mit ausschweifenden Dialogen.

In Prügelspielen und Shoot'em-Ups erfolgen akustische Rückmeldungen schon lange davor durch blechern klingende Phrasen, glasklar verständliche Sätze wie "The last Metroid is in captivity, the galaxy is at peace" im "Super Metroid"-Intro sind 1994 eine Besonderheit, aber die Suche nach dem Ursprung führt bis in die frühen Achtziger zurück.

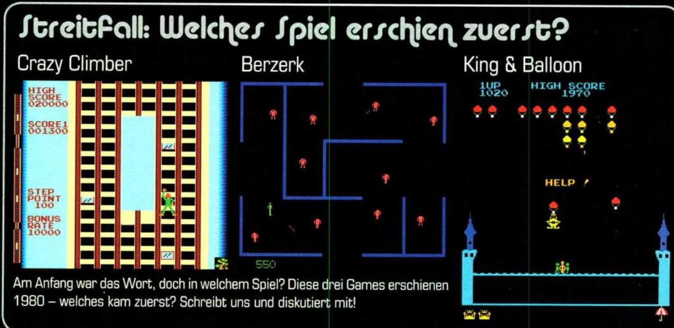
Als erstes Modul mit Sprachsamples gilt ausgerechnet die berüchtigte Atari-Gurke "E.T.: The Extra-Terrestrial" von 1983. Im selben Jahr erscheint mit 'The Voice' eine Hardware-Erweiterung zur Sprachsynthese für Magnavox' Odyssey 2. Andere Systeme sind noch früher dran: Bereits 1981 spielt "Thief" in den Arcades Polizeifunk von Audiokassette ein, "Castle Wolfenstein" für Apple II ist gleichzeitig das erste Heimcomputer-Spiel mit Sprachsamples, natürlich in Deutsch.

Japanisch debütiert 1980 in "Crazy Climber", der "Berzerk"-Automat spricht satte 30 englische Worte, darunter "Coins detected in pocket". Ein weiterer Vorreiter ist im Juni desselben Jahres der Namco-Shooter "King & Balloon", der seine Hoheit "Help", "Thank you" und "bye-bye" piepsen ließ. *mh*

Fordert uns heraus!

Greifhaken, Scharfschützengewehr oder Doppelsprung – woher stammen die Innovationen? Schreibt Eure Frage an leserpost@maniac.de mit dem Kennwort "Erfinder" und wir begeben uns auf die Suche nach dem Ursprung.

Streitfall: Welches Spiel erschien zuerst?



Am Anfang war das Wort, doch in welchem Spiel? Diese drei Games erschienen 1980 – welches kam zuerst? Schreibt uns und diskutiert mit!



SPIELE-TEST

M!

Entwickler **M!-Team, Deutschland**
Hersteller **Cybermedia Verlag GmbH**
Termin **letzter Freitag im Monat**
Preis **4,50 Euro**

Unterstützt » **bis 50.000 Leser (offline), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 108 Seiten Lesespaß
» **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen lieb, mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10	**99**
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	1 von 10	

FAZIT » Das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschand-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Testtext).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe Preview-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten.**

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte.**

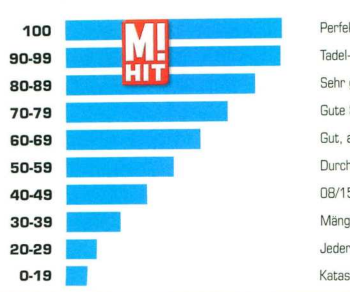
Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.



100	Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht
90-99	Tadel- und zeitlose Spitzenspiele
80-89	Sehr gute Spiele
70-79	Gute Spiele
60-69	Gut, aber mit Mängeln
50-59	Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente
40-49	08/15-Spiele mit deutlichen Mängeln
30-39	Mängel überwiegen
20-29	Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich
0-19	Katastrophale Spiele

DIE M!-SPIELE-PROFIS...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam.


"SUPER"

Oliver Schultes
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: Wii Sports Resort (Wii)
Hört zurzeit: Dream Theater – Black Clouds & Silver Linings

"SUPER"

Matthias Schmid
Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit: BlazBlue (PS3)
Liest zurzeit: Irrungen, Wirrungen
Hört zurzeit: VNV Nation – Of Faith...


"GUT"

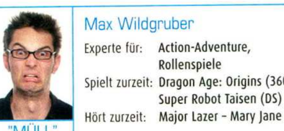
Ulrich Steppberger
Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Einer gegen hundert (360)
Sieht zurzeit: Firefly & Serenity (DVD)
Hört zurzeit: Dr. Horrible's Sing-Along Blog


"GEHT SO"

Michael Herde
Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Batman: Arkham Asylum (360)
Hört zurzeit: Moby – Wait for me Transformers – Soundtrack


"LAHM"

Philip Ulc
Experte für: Action, Casual Games, Sportspiele, Strategie
Spielt zurzeit: Batman: Arkham Asylum (360); Fight Night 4 (360)
Hört zurzeit: Waterdown – All Riot


"MÜLL"

Max Wildgruber
Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Dragon Age: Origins (360), Super Robot Taisen (DS)
Hört zurzeit: Major Lazer – Mary Jane


"MÜLL"

Oliver Ehrle
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Fallout 3 (PS3), Battlefield 1943 (PS3)
Hört zurzeit: Kreator – Coma of Souls

Batman: Arkham Asylum

PS3 360 Action-Adventure 





360 Vermöbelt Ihr Jokers Schergen, beeindrucken nicht nur die Animationen, sondern auch die Leichtigkeit, mit der die vielseitigen Moves von der Hand gehen.

Seid Ihr bereit für das beste "Batman"-Spiel, das es je gab? Die Vorgeschichte ist schnell erzählt und gestaltet sich interaktiv wie in "Half-Life 2". In der Gestalt von Batman begleitet Ihr Euren Erzrivalen Joker auf dem Weg zu seiner Zelle in Gotham Citys Irrenanstalt, dem titelgebenden Arkham Asylum. Wachmänner tuscheln, einer knurrt mürrisch, unterbrochen von einer blechernen Durchsage aus dem Lautsprecher. Insassen fluchen, der Joker witzelt – binnen Sekunden zieht Euch die Soundkulisse in ihren Bann. Gefahr liegt in der Luft, denn zu leicht fiel es Batman, den Joker zu schnappen. Als Euer Konvoi stoppt, weil der monströse Insasse Killer Croc an Euch vorbei gelotst wird, erreicht die Spannung ihren vorläufigen Höhepunkt. Als nach weiteren Minuten das Licht ausgeht, erwarten wir Jokers Flucht, doch Batmans Hand umklammert bereits misstrauisch dessen Kehle. Der Joker denkt nicht daran zu flüchten.

Noch nicht zumindest, denn wenig später ist er tatsächlich in der gigantischen Irrenanstalt verschwunden und hat zusammen mit seiner Gespielin Harley Quinn die Kontrolle über die Sicherheitsanlagen an sich gerissen. Über Lautsprecher und Monitore verhöhnt er Euch, kündigt seine weiteren Schritte an und kommandiert seine Gefolgschaft. Er reißt böse Witze und verrät Euch schon mal, dass er seinen Leuten Euer Kommen verheimlicht, um ihre überraschten Gesichter zu sehen. Oder er droht, sämtliche Geiseln zu töten, sollte er Eure Anwesenheit bemerken.

Ja, dieser Joker ist ein ebenso finsterer wie unterhaltsamer Schurke. Einen würdigen Helden liefert das Spiel: Wie ein unerschütterlicher Fels dominiert Batman die linke Bildhälfte mit breiten Schultern und wehendem Umhang. Wortkarg in Gesprächen mit Verbündeten erweisen sich seine Tipps als hilfreich, wenn er das momentane Geschehen kommentiert.

Einer gegen Alle

Bei der Verwirklichung seines teuflischen Plans benötigt der Joker seine Mitinsassen Bane und Poison Ivy – auch Killer Croc und eine Hand-

COOLE GIMMICKS FÜR SAMMLER

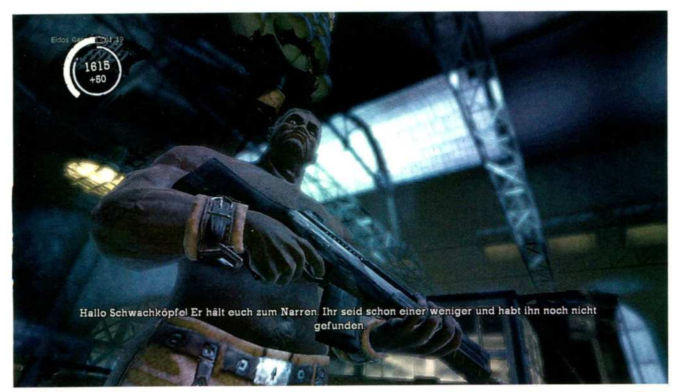




Die Collector's Edition zu "Batman: Arkham Asylum" kostet PS3-Besitzer rund 80 Euro, die Xbox-360-Version ist für einen Zehner weniger zu haben . Beide Versionen bieten folgende Inhalte: Neben einem 35 Zentimeter großen Batarang im originalgetreuen Design zum Aufstellen enthält die Packung mit dem Doctor's Journal ein Tagebuch mit 48 Seiten, das Hintergrundinformationen zu den Insassen der Arkham-Anstalt liefert. Dazu gesellen sich ein Digi-Pack mit Spiel, einer "Behind the Scenes"-DVD sowie Download-Codes für zwei Challenge-Maps und ein alternatives Kostüm für Batman.



PS3 Nähert Euch Gegnern von hinten und schaltet sie lautlos aus. Allzu aufmerksam sind die Kameraden dabei glücklicherweise nicht.

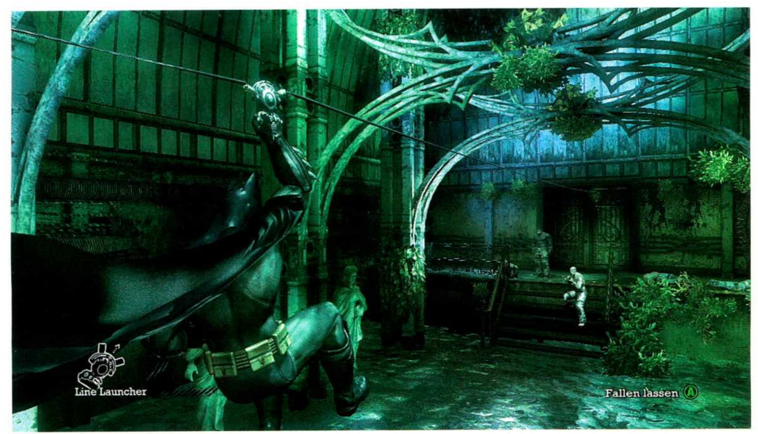


PS3 Ahnungslos patrouilliert Jokers Gefolgsmann, während sich Batman bereits von oben kopfüber abseilt und den Finstermann geräuschlos ausschaltet.





360 Im Gleitflug und per Greifhaken überwindet Batman schnell und elegant große Distanzen.



360 Strotzt vor Details: Während unter Euch Strom durch Wasser fließt, warten am Ende Eurer Seilbahn bereits Jokers Gefolgsleute. Statt den Abgrund zu überqueren, könnte Batman seine Widersacher auch per Greifhaken aus der Ferne attackieren.

voll weiterer Superschurken sind auf ebenso verblüffende wie spannende Art und Weise in Story und Spielablauf integriert.

Abseits der geradlinigen, wendungsreichen Story, die Euch durch sechs Gebäude-Levels führt, erkundet Ihr Geheimnisse der Anstalt und stellt Euch unzähligen Sammel- und Rätselaufgaben des arroganten Riddlers, die Ihr oft erst mit der richtigen Ausrüstung bewältigen könnt. Der Schlaumeier treibt nicht nur die Spielzeit enorm in die Höhe, er sorgt auch für Nachschub an Erfahrungspunkten, mit denen Ihr zusätzliche Moves, Batarangs und Rüstungsstärke erwerbt. Selbst Herausforderungen neben dem Hauptspiel spielt Ihr auf diese Weise frei. Darüber hinaus befriedigen zahlreiche Tonbänder und Textdateien Eure Neugier, wenn sie fundierte Informationen und Hintergründe bekannter Charaktere preisgeben.

Elegante Kämpfe

Auf der Jagd nach dem Joker befreit Ihr gefangenes Personal, spürt wichtige Indizien auf, sucht nach dem weiteren Weg und beweist Euch im Kampf gegen zahlreiche Gegner. Als exemplarisch für den gelungenen Flow des Spiels erweist sich die Auseinandersetzung mit Bane und seinen Gehilfen: In einer typischen Bossarena prahlt der Giftjunkie mit seiner Kraft und reißt Mauerbrocken aus den Wänden, die er nach Euch wirft. Gleichzeitig stürmen Schläger heran. Dem ersten verpassen wir eine Faust, den zweiten streckt ein Drehkick nieder. Im Hintergrund bereitet sich inzwischen Muskelprotz Bane auf seinen Sturmangriff vor. Schleudert ihm einen Batarang ins Gesicht und die nächsten Sekunden laufen in Zeitlupe ab. Die Waffe trifft, Bane hält sich taumelnd die Hand vor Augen und rempelt einen seiner Jungs um, während sich Batman über die Schultern eines Gegners aus

Michael Herde



"SUPER"

Rocksteadys Kreation vereint all die Eigenschaften, die ich an Batman schätze: Nach und nach erwerbe ich zahlreiche Gimmicks wie Explosivschaum oder den ferngesteuerten Batarang, mit denen ich schon immer herumspielen wollte. Prügeleien gehen dermaßen sauber von der Hand, dass es eine Freude ist, immer längere und brachialere Combos aneinander zu reihen. Obwohl meine Gegner nicht besonders klug sind, wissen sie mich zu fordern. Auch ist das Spiel deutlich geradliniger, als es zunächst den Eindruck erweckt – trotz vieler Möglichkeiten behalten stets die Entwickler die Zügel in der Hand. Das tut dem Abenteuer unterm Strich aber nur gut: Die Dramaturgie ist straff, die Story spannend erzählt und die bisweilen enorm verstörende Atmosphäre eine Wucht. Gelegentlich erinnern Erzählweise und Grafik frappierend an "BioShock", aber das schadet nicht. Lobenswert finde ich die zahlreichen Nebentätigkeiten, die mich nach dem Durchspielen immer wieder zurückkommen lassen – leider ist das Gegneraufkommen dann etwas gering. Die Detektiv-Sicht erweist sich als so nützlich, dass ich meist in diesem Modus spiele und mir einiges von der hervorragenden Grafik entgeht.



PS3 Lüftungsschächte eröffnen zahlreiche Wege und bergen so manches Geheimnis.



360 Mit der richtigen Frequenz knackt dieses Gadget Elektrobarrieren und entschärft Jokers Bomben.



PS3 Im Detektiv-Modus spürt Batman Spuren auf, die ihn in Arkham zum nächsten Ziel führen.



"GUT"

Philip Ulc

Anfangs war ich skeptisch, denn bislang hat mich der Dunkle Ritter in keinem Videospiel überzeugt. Diese Zweifel blieben zuerst bestehen, obwohl mich sofort die düstere Grundstimmung und die toll animierten Gesichter der Hauptfiguren beeindruckten. Batman steckt kaum mehr als eine Patronenkugel und drei Messerstiche weg, bevor ihm die Lichter ausgehen – an diese Spielmechanik musste ich mich gewöhnen. Schnell offenbart das Katz- und Mausspiel im Arkham Asylum seinen doppelten Boden: Joker veräppelt Batman wiederholt im Laufe der verflixt spannenden Story, der wehrhafte Flattermann hingegen ist seinen Häschern stets einen Schritt voraus. Daraus entspinnt sich ein ungemein motivierendes Geflecht aus Schurkenjagd und Forscherdrang, denn im städtischen Gefängnis gibt es viel zu entdecken. Spätestens als ich heroisch in die Bat-Höhle segelte, waren auch die letzten Bedenken getilgt – Joker, du entkommst mir nicht!

FASZINATION EINES CLOWNS



Der Joker im "Arkham Asylum"-Comic von 1989.



Abgesehen vom Titel verbindet das Spiel nur wenig mit dem Comicbuch "Arkham Asylum" von 1989. Zweifelsohne diente das Werk von Grant Morrison und Dave McKean jedoch als Inspiration. Beide Geschichten übergeben die Kontrolle über Gothams Irrenanstalt an Batmans Erzfeind, den Joker. Damit macht der fledermauserprobte Storyschreiber Paul Dini in "Batman: Arkham Asylum" einen kriminellen Clown zum Hauptgegner, der charakterlich zwischen Jack Nicholsons Interpretation und dem Vorbild der Zeichentrickserie aus den Neunzigern liegt. Mit zynischem Witz heckt er für Batman zahlreiche Fallen sowie Wortspielereien aus und verhöhnt ihn noch auf dem Game-Over-Bildschirm. Seele haucht dem Joker in der englischen Sprachversion wie schon in der Serie Mark "Luke Skywalker" Hamill ein. Im Deutschen etwas weniger gewaltig: Bodo Wolf, bekannt als trotteliger Vater Hal aus "Malcolm mittendrin". Batman klingt hingegen dank Christian Bales Synchronstimme David Nathan weniger düster als in der englischen Tonspur.

Der Joker ist Batmans ewiger Widersacher. Bereits im ersten "Batman"-Comic aus dem Jahr 1940 tritt er in Erscheinung und bleibt über Batmans Blödelphase in den Sechzigern hinaus als krimineller Scherzbold in Erinnerung. Frank Millers Comic "The Dark Knight Returns" dichtet den beiden eine seelische Verbundenheit an, darauf aufbauend macht Tim Burton seine Version des Jokers zum Mörder der Wayne-Familie. Heath Ledgers jüngste Kino-Interpretation hievt die Seelenverwandtschaft auf eine metaphorische Ebene und etablierte den Joker als anarchisches Gegenprinzip zu Batmans Streben nach Ordnung.



Mark Hamill leihte dem Joker in der Zeichentrickserie seine Stimme – nun auch im Spiel.



Die vielen Gesichter eines Clowns: Seit der närrische Irre 1940 sein Debüt feierte, hat sich sein Charakter stark gewandelt. Vom schrillen Kasper entwickelte sich Batmans Erzfeind immer mehr zum kaltblütigen Killer.

der Gefahrenzone begibt, nicht ohne vorher den heranstürmenden Arm eines weiteren Opponenten elegant ausgehebelt zu haben. Als Bane krachend gegen eine Wand rennt und kurze Zeit benommen ist, greift Batman an: Er trennt flugs Banes Versorgungsschläuche am Rücken durch.

So simpel gestrickt das Kampfsystem wirkt, so faszinierend ist es im Einsatz: Eine Taste für Angriffe und eine weitere zum Kontern bilden die Grundlage. Blitze über den Köpfen Eurer Gegner kündigen eine Attacke an. In konkurrenzloser Eleganz gehen die einzelnen Animationen ineinander über und schicken die Gegner reihenweise auf die Matte. Obwohl die Moves mit Greifhaken und Batarang kombiniert werden können, bleibt Batman seinem Grundsatz treu und tötet nicht. Erfolgt kein finaler Knockout, stehen die Widersacher auf, brechen Eisenrohre aus der Wand oder bedienen sich an nahegelegenen Waffenschränken. Der letzte Gegner wird stets in Zeitlupe gezeigt, während Ihr ihm in Nahaufnahme den Garaus macht. Zu den Faustkämpfern gesellen sich Messerstecher. Die sind rot und mit dem Cape zu betäuben, Feinde mit Elektroschockern greift Ihr von hinten an.

Besondere Vorsicht ist bei Joker-Schergen mit Schusswaffen geboten. Immer wieder gelangt Ihr in große, verwinkelte Räume, in denen diese Kerle patrouillieren. Wahlweise zieht Ihr Euch per Greifhaken an einen der ringsum angeordneten Wasserspeier, baumelt kopfüber und schaltet vorbeischleichende Feinde lautlos aus. Oder Ihr haut sie von dort oben mit dem fernsteuerbaren Batarang von den Socken. Vielleicht doch lieber ein Gleittritt mit ausgebreitetem Cape, um anschließend per Greifhaken in Windeseile den herbeieilenden Komplizen zu entwischen? Das ist gefährlich, geht aber meist schnell, denn allzu helle sind die Jungs nicht. Zwei, drei schnelle Ortswechsel und schon haben sie Batman aus den Augen verloren. Dann geben sie sich gegenseitig Deckung und rufen sich Statusberichte zu. Diese passen stets zum Geschehen und sorgen für ein dickes Plus an Atmosphäre.

Versteckspiel

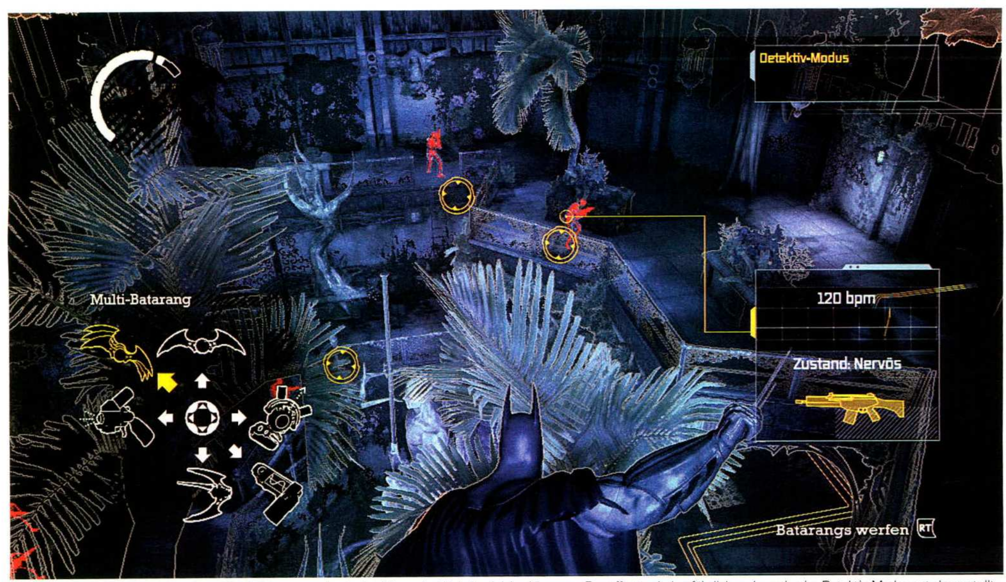
Im Kugelhagel ist Euer Held schnell Geschichte. Sollte Euch der Kampf von oben nicht liegen, taucht Ihr unter dem Fußboden ab oder verschwindet in Lüftungsschächten, um lautlos hinter ahnungslosen Gegnern hervorzukriechen. Alternativ besprüht Ihr speziell gekennzeichnete Wände mit Explosivschaum, den Ihr mit dem entsprechenden Upgrade einzeln zündet und so Eure Widersacher unter den Trümmern begrabt. Je mehr Panik Ihr durch schnelle Angriffe verursacht, desto nervöser verhalten sich Jokers Prügelknaben. Einer feuerte sogar vor Schreck auf einen zischenden Boiler. Damit sich derartige Schleichabschnitte nicht zu sehr ähneln, sorgt der durchtriebene Joker für Variation: Mal müsst Ihr



PS3 Der Riddler beschäftigt Euch mit zahlreichen Aufgaben und Rätseln, durch die Ihr allerhand Boni freischaltet.



PS3 Jede Menge Infos zu sämtlichen Charakteren im Spiel spüren aufmerksame Fledermäuse auf, darunter einige verstörende Tonband-Interviews.



360 Wählt mit dem Steuerkreuz den Multi-Batarang und schaltet bis zu drei Feinde gleichzeitig aus – Bewaffnete sind gefährlich und werden im Detektiv-Modus rot dargestellt.

unentdeckt bleiben, an anderer Stelle wird Alarm geschlagen, wenn eine der Patrouillen bewusstlos wird. Zu keinem Zeitpunkt erreicht Batmans Schleicherei dabei die spielerische Tiefe eines "Metal Gear Solid", stattdessen erinnert die überschaubare Zahl an Möglichkeiten an Riddicks Flucht aus Butcher Bay, spielt sich aber noch besser.

Dramaturgisch geschickt erweckt "Batman: Arkham Asylum" den Anschein, als würdet Ihr Euch frei durch die Anstalt bewegen können. Tatsächlich nimmt Euch das Spiel fast immer bei der Hand, seltenes Backtracking kaschiert Euer Abenteuer stets clever.

Detektiv-Modus

Ob Zielmarkierungen auf der Karte, Bildeinblendungen, die verraten, wo der Greifhaken funktioniert, Dialoge oder zu drückende Tasten: Nur selten lässt Euch das Spiel bei der Wegsuche allein. Als besonders hilfreich erweist sich der Detektiv-Sichtmodus, der zusätzliche Hinweise einblendet. Das hilft, in der opulenten Spielwelt den Blick fürs Wesentliche zu behalten: Rote Skelette markieren Feinde mit Schusswaffen, blaue sind normale Gegner. Leuchtende Objekte verdienen einen zweiten Blick, denn selbst feinste Duftspuren verschwundener Personen lassen sich verfolgen. Mehrmals lotst Euch das Spiel auf diese Weise durch die pompöse Anstalt, die neben einem Hochsicherheitstrakt auch ein nobles Anwesen, eine Bibliothek und einen botanischen Garten beherbergt.

Mit einer Fülle an Details saugen Euch die Entwickler ins Spiel. Jokers Kritzelpfeile in Leuchtfarbe geben vereinzelt Hinweise auf den weiteren Weg, verwüstete Räume berichten von der Revolte und die exzellente Soundkulisse komplettiert die rundum ausgezeichnete Präsentation. Zwar ist der Grafikpracht in jeder Sekunde anzusehen, dass sie mit der Unreal Engine 3 erstellt wurde, gemessen an zahllosen anderen Spielen mit dieser Grafik-Engine braucht sich "Batman: Arkham Asylum" aber nicht zu verstecken: Der Plastiklook der Preview-Fassungen wurde reduziert, lediglich besiegte Gegner fallen noch gewichtsarm zu Boden. Ansonsten überzeugen die fein modellierten Charaktere mit hervorragenden Animationen, unschöne Übergänge sucht Ihr vergebens.

In seiner Gesamtheit erweist sich "Batman: Arkham Asylum" als ein auf Hochglanz polierter Traum für Fans des Dunklen Ritters, der Einsteigerfreundlichkeit und spielerische Vielfalt souverän in Einklang bringt – etliche Überraschungen inklusive. "Arkham Asylum" wird dem Batman-Mythos mehr als gerecht! *mh*



PS3 Der ferngesteuerte Batarang ist eine der praktischsten Waffen. Geschickte Piloten manövrieren das Utensil aus der Verfolgerperspektive so, dass sie mehrere Widersacher von den Beinen holen. Doch Vorsicht: Sie bleiben nicht ewig liegen!

Entwickler	**Rockstead*y*, England**
Hersteller	**Eidos**
Termin	**28. August**
Preis	**60-70 Euro (Standard-Version)**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- Challenge-Modus erweitert Spielumfang
- PS3-Besitzer laden Joker-Levels herunter
- **PS3 vs. 360:** Die Sony-Version installiert 1,2 GB, sieht einen Tick schärfer aus und bietet weniger leuchtende Farben

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	PS3
Multiplayer	–	**90**
Grafik	9 von 10	
Sound	10 von 10	
Singleplayer	9 von 10	360
Multiplayer	–	**90**
Grafik	9 von 10	
Sound	10 von 10	

FAZIT » Endlich ein Batman-Spiel, wie es sein sollte, dank unzähliger Gadgets, düsterer Atmosphäre und ausgezeichneter Spielbarkeit.

Velvet Assassin

360 Action-Adventure 

Die hübsche Spionin und "Velvet Assassin"-Protagonistin Violette Summer wandelt auf Solid Snakes Schleichpfaden. Allerdings besitzt sie eine geschichtliche Vorgängerin (Violette Szabo), welche im Zweiten Weltkrieg Agentin des britischen Nachrichtendienstes war und ein trauriges Ende fand.

Schon die erste Mission gestaltet sich atmosphärisch: Aus der Third-Person-Ansicht dirigiert Ihr Violette durch eine gold-orangene Herbstlandschaft, dynamische Beleuchtung und schöne Texturen schaffen eine herrliche Stimmung. Für die 1940er-Jahre typisch, verfügt Ihr über keinerlei technischen Schnickschnack – zieht mit Taschenlampe, Messer und diversen Schusswaffen aus jener Epoche gegen das Dritte Reich. Durch Schlüssellöcher spähend, im Schatten, Gebüsch oder hinter Kisten lauernd, wartet Ihr auf Eure Chance, den Gegner zu überwältigen. Wechselt in den 'Morphium'-Modus (dann friert kurz die Zeit ein), um schwere Passagen zu meistern, von denen es viele gibt. Verglichen mit Genre-Konkurrenten wie "Metal Gear Solid" oder "Splinter Cell" sind Eure Handlungen in "Velvet Assassin" eingeschränkter: Da Ihr jede Situation nur auf eine Art lösen könnt, ist der Schwierigkeitsgrad hoch. Die Heldin wertet Ihr im Laufe des Spiels auf, das Verbessern der Spielfigur gestaltet sich aber zäh. Anfangs geht Ihr nach zwei, drei Treffern zu Boden – erst durch das Ergattern von Erfahrungspunkten, die Ihr beim Ausführen von 'Silent Kills' oder durch das Aufstöbern von 'Sammlerstücken' erhaltet, wird Violette robuster. Wer sich an diesem langwierigen Prozedere nicht stört und über die Stimmklon-Gegner hinwegsieht, erfreut sich an einer interessant erzählten Geschichte. *tl*



"GUT"

Tim Löffler

Normalerweise lassen mich Weltkriegsspiele kalt, weil ich der Meinung bin, dass Spielspaß und reale Kriegsereignisse nicht zusammenpassen. Doch hier mache ich eine Ausnahme: Die schön erzählte Geschichte, welche teils auf Fakten basiert, hat mich in den Bann gezogen. Auch die Tatsache, dass ein deutsches Entwicklerteam sich sensibel mit der Thematik befasst, imponiert mir. "Velvet Assassin" stolpert über Macken wie unfair verteilte Rücksetzpunkte, wenig Munition und eine nervige Kamera. Die dichte Atmosphäre fesselte mich letztlich aber an den TV.



360 'Silent Kills' sehen cool aus und füllen sogar ein wenig Lebensenergie auf.

Entwickler	**Replay Studios, Deutschland**
Hersteller	**CDV**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch/deutsch, Text: deutsch**

- 50 verschiedene Stealth-Kills
- 12 große Levels
- 7 originalgetreue Waffen
- 1 sexy Agentin



SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**68**
Multiplayer	–	
Grafik	7 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » **Schleichspiel mit atmosphärischer Grafik und gut erzähler Story, das mit Kameraproblemen und linearem Ablauf kämpft.**

Mushroom Men

  **Wii** **DS** Jump'n'Run 

Wer kennt das nicht? Ein Komet kracht auf die Erde und segnet Pilze mit einem Bewusstsein – menschenähnlich wandeln sie nun auf unserem Planeten umher. Ihr schlüpft in die Rolle von Pax, dem letzten Überlebenden der 'Schirmlinge' und geht der mysteriösen Auslöschung Eures Pilzstammes auf den Grund. Dazu hüpft Ihr, wenige Zentimeter klein, durch riesig erscheinende 3D-Areale wie Küche oder Schuppen und sammelt Meteoritensplitter – diese erhöhen Kampfstärke und Lebensenergie. Feindlich gesinnte Pilze oder wildgewordenes Getier erledigt Ihr mit aus Alltagsgegenständen (wie Rasierklingen oder Kronkorken) gebauten Waffen; oder Ihr nutzt die Fähigkeit der 'Sporenkinese' und wirbelt Gegenstände durch die Luft bzw. in Richtung der Feinde. An unerreichbar erscheinende Orte gelangt Ihr mithilfe einer dehnbaren Klatschhand, die "Zelda"-ähnlich als Enterhaken dient und Euch durch die Luft katapultiert. Zum Experimentieren ist genügend Zeit: Ihr seht zwar schon nach rund fünf Stunden den Abspann – Ihr müsst jedoch noch einmal so lange suchen, um alle Gegenstände zu finden und Konzeptskizzen freizuschalten.

Die DS-Version überträgt den Mix aus Hüpfen, Kämpfen und Sammeln in eine 2D-Welt und erzählt die Vorgeschichte der Wii-Fassung. Neben exklusiven Fernkampfwaffen sind drei Charaktere geboten. Gründlich misslungen ist die Steuerung, bei der Ihr ständig zwischen Stylus und Buttons wechseln müsst. *ap*



DS Regelmäßig löst Ihr an sich simple, aber verwirrend präsentierte Rätsel.



"GEHT SO"

Andreas Polachowski

Ich bin hin-und hergerissen: Die abwechslungsreichen Schauplätze, die gute Steuerung und das Sammeln der zahlreichen Waffen machen auf Wii Laune. Die häufigen Kämpfe nerven jedoch: Wenn ein gegnerischer Angriff auf den nächsten folgt, kommt Langeweile auf. Schmerzlich vermisst habe ich eine Karte, ohne die man sich gerne mal verläuft. Ein Grauen ist die DS-Fassung: Unfaire Kämpfe und extremer Fallschaden lassen Euch tausend Tode sterben. Pizza Funghi auf DS? Nein, danke!



Wii Das Abenteuer bestreitet Ihr wahlweise im Koop-Modus: Die Möglichkeiten von Spieler 2 beschränken sich allerdings auf Heilen und das Werfen von Gegenständen.

Entwickler	**Red Fly Studio, USA**
Hersteller	**Gamecock Media Group**
Termin	**im Handel**
Preis	**30/40 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (Wii), Sprache: pilzisch, Text: deutsch**

- Mischung aus Kämpfen, Hüpfen, Sammeln
- viele versteckte Gegenstände aufzuspüren
- auf Wii gut funktionierende Steuerung...
- ...auf DS allerdings planlos und hektisch

SPIELSPASS



Singleplayer	6 von 10	Wii
Multiplayer	4 von 10	**66**
Grafik	6 von 10	
Sound	6 von 10	

Singleplayer	3 von 10	DS
Multiplayer	–	**34**
Grafik	6 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » **Auf Wii ordentliches Jump'n'Run mit netter Grafik und motivierendem Sammelaspekt, auf DS nahezu unsteuerbar.**

Harry Potter u. d. Halbblutprinz

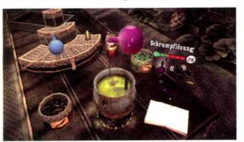
PS2 PS3 360 Wii PSP DS  Action-Adventure 



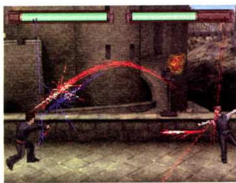
360 Mehr Kämpfe denn je: Mit der Zeit lernt Harry Zaubersprüche, manche davon kommen nur im Duell zum Einsatz – wie Stupor-Schuss oder Protego-Schild.

Das sechste Schuljahr auf der Hogwarts-Zauberschule beleuchtet die Hintergrundgeschichte von Tom Riddle, führt Professor Slughorn ein und inszeniert diverse Liebeleien unter den Protagonisten. Dabei spielt sich der Halbblutprinz spürbar linearer und somit vorhersehbarer als der Vorgänger. Während Ihr Euch von einer holprig erzählten Zwischensequenz zur nächsten hangelt, absolviert Ihr die Minispiele Quidditch, Tränke brauen und Zauberduell. Daneben erkundet Ihr den riesigen Schulkomplex oder lasst Euch vom Fast Kopflosen Nick den Weg zur nächsten Aufgabe zeigen. Flotte Spieler sehen nach rund fünf Stunden den Abspann, wer alle Geheimnisse aufspürt, ist mindestens doppelt so lang beschäftigt. Vor allem das Sammeln von Wappen lohnt sich, da Ihr so Duelle im Zweispieler-Modus und weitere Boni freischaltet.

Die Handheld-Versionen sind zwar schick anzusehen, langweilen aber schnell mit repetitiven Suchaufgaben und blöden Quidditch-Matches. *mh*



Wii Mixt magische Tränke – mit der Wii-Steuerung macht das am meisten Spaß.



DS Handheld-Kämpfe laufen in 2D ab.



Michael Herde

"GEHT SO"

Besitzer des Vorgängers sparen sich die Investition, hartgesottene Potter-Fans greifen am ehesten zur Wii-Version, die dank der Bewegungssteuerung das Zaubern am unterhaltsamsten auf den Bildschirm bringt. Ansonsten unterscheiden sich die Konsolenversionen nur in grafischen Details. Allen gemein ist, dass Charaktere in den häufigen Cutscenes oftmals hölzern animiert sind und Originalsprecher großteils vermissen lassen. Spielerisch wird durchweg wenig Tiefgang geboten: Bei Quidditch fliegt Ihr nur auf vorgegebenen Bahnen durch Sterne, in Duellen ballern geübte Spieler locker alle Gegner weg und selbst das pfiffige Tränkebrauen wiederholt sich bald. Vor allem jüngere Potter-Freunde werden jedoch glücklich, wenn sie die authentisch gestaltete Schule nach Geheimnissen durchstöbern. Schade jedoch, dass die Story so dürftig ist.

Entwickler	**Electronic Arts, England**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**40-70 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » keine englischen Original-Sprecher und wenige deutsche
- » Schwerpunkt: Zaubertränke und Duelle
- » Handheld-Versionen nur mit Solo-Modus
- » simples Ballern & Ausweichen zu zweit

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	PS2
Multiplayer	4 von 10	**60**
Grafik	5 von 10	
Sound	6 von 10	
Singleplayer	6 von 10	PS3 / 360
Multiplayer	4 von 10	**62**
Grafik	6 von 10	
Sound	6 von 10	
Singleplayer	7 von 10	Wii
Multiplayer	4 von 10	**69**
Grafik	6 von 10	
Sound	6 von 10	
Singleplayer	4 von 10	PSP
Multiplayer	–	**45**
Grafik	6 von 10	
Sound	5 von 10	
Singleplayer	4 von 10	DS
Multiplayer	–	**46**
Grafik	6 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » Leidlich spannendes Potter-Abenteuer mit wenig spielerischem Gehalt und dünner Story, aber erkundbarer Hogwarts-Schule.

Transformers: Die Rache

PS2 PS3 360 Wii PSP DS Action 



360 In den HD-Versionen geht am meisten zu Bruch, denn die detailarme Umgebung ist (teilweise) zerstörbar – trotz frei begehbarer Levels kommt schnell Routine auf.

Wenn sich sprechende Riesenroboter die Köpfe einschlagen, geht viel kaputt: Was im Kino dank Wahnsinns-Technik funktionieren mag, überzeugt in der Videospielumsetzung an keiner Stelle.

In den vergleichsweise ordentlichen HD-Versionen entscheidet Ihr Euch wahlweise für die guten Autobots oder die fiesen Decepticons, was die Kampagnen marginal ändert. Je nach Gesinnung führt Ihr Schutz- und Begleitaufträge oder Zerstörungsmissionen aus. Im Grunde müsst Ihr allerdings nur mit unterschiedlichen Nah- und Fernangriffen in kleinen Arealen feindliche Roboter schrotten. Die Wii- ist mit der PS2-Fassung inhaltlich identisch und pendelt wegen des extrem linearen Leveldesigns und der mangelnden Übersicht zwischen Langeweile und Frust. Unverständlich: Nur bei Spezialangriffen verwandelt Ihr Euch für Sekunden in ein Vehikel. Auf der PSP ballert Ihr hingegen in "Robotron"-Manier auf Gegnerhorden, nichtlenkbare Schusssalven nerven aber schnell. Besser machen es die DS-Transformer mit einer vom Kinofilm losgelösten Geschichte um einem auflevelbaren Jung-Transformer. *pu*



Philip Ulc

"GEHT SO"

Auf sechs Systemen erscheint die Lizenz-Klopperei in vier Fassungen, freiwillig spiele ich aber nur die hochauflösenden Versionen mit der Zerstöre-alles-Mentalität. Zudem wähle ich ausschließlich hier aus einem Pulk meine Lieblings-Transformers, die teils nicht im Film auftauchen, und spiele coole Extras frei. Auf PS2 und Wii verzichte ich wegen konfuser Kamera und eintöniger Aufträge. Während die Dauerballerei auf PSP schnell langweilt, überzeugt der spielerisch gehaltvolle DS-Auftritt. Wer bislang allerdings der brachialen PR-Maschinerie der "Transformers"-Kinofilme entgehen konnte, den werden die Lizenzverwurstungen nicht von der streitbaren Hollywood-Marke überzeugen.



Wii Spektakulär zu Spielbeginn, schnell aber spielerisch und grafisch banal.



DS Toll: frische Story und gute Steuerung.

Entwickler	**Luxoflux, USA / Krome, Australien**
Hersteller	**Activision**
Termin	**im Handel**
Preis	**40-70 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- zwei Kampagnen (nur PS3/360)
- neue Transformers im Multiplayer-Modus
- komplexe Steuerung (auf PS3/360)
- Goodies wie Episoden der TV-Zeichentrickserie im Originalton freischaltbar

SPIELSPASS

Singleplayer	4 von 10	PS2
Multiplayer	4 von 10	45
Grafik	3 von 10	
Sound	5 von 10	
Singleplayer	6 von 10	PS3 / 360
Multiplayer	6 von 10	61
Grafik	5 von 10	
Sound	6 von 10	
Singleplayer	5 von 10	Wii
Multiplayer	4 von 10	47
Grafik	3 von 10	
Sound	5 von 10	
Singleplayer	4 von 10	PSP
Multiplayer	5 von 10	54
Grafik	5 von 10	
Sound	5 von 10	
Singleplayer	6 von 10	DS
Multiplayer	5 von 10	60
Grafik	5 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » **Eintönige Robo-Action mit losem Bezug zum aktuellen Kinofilm, die sich auf allen Systemen spielerisch stark unterscheidet.**

Summer Athletics 2009

360 Wii Sportspiel 



360 Sieht unspannend aus? Dann habt Ihr den richtigen Eindruck: Das Abballern der Tontauben wurde bei "Beijing 2008" abgekupfert und macht hier genauso wenig Spaß.

Die Sportspiel-Spezialisten 49 Games aus Deutschlands Norden behalten wacker ihren Halbjahresrhythmus bei: Nach den Winterspielen für RTL ist nun wieder Sommersport aus dem Hause dtp dran. Wer den Vorgänger kennt, fühlt sich sofort wieder heimisch – weil sich kaum etwas geändert hat. So wurden alle Disziplinen beibehalten, dazu kommt das neue Skeetschießen. Dabei ballert Ihr auf Tontauben nach zwei Regelauslegungen, deren Unterschiede aber nirgends genauer erklärt werden. Die unnötig frustige Zielkreuz-Steuerung erinnert frappierend an "Beijing 2008".

Der Rest blieb gleich, weshalb sich Xbox-360-Spieler z.B. weiterhin mit der schwierigen Schwimmkontrolle herumschlagen müssen. Auf dem Wii bekamen ein paar Disziplinen Balance-Board-Unterstützung verpasst, so dass etwa beim Hammerwerfen realistisch die Hüften geschwungen werden. Ansonsten dürfen bei Staffelwettbewerben mehrere Spieler hintereinander antreten und in einem neuen, recht uninspirierten Spielmodus erlebt Ihr die Leichtathletik-Weltmeisterschaft in Berlin nach. *us*



Ulrich Steppberger

"GEHT SO"

In Sachen Mehrfachverwertung sind die 49-Games-Jungs aus Hamburg Experten, doch mit dem neuen "Summer Athletics" übertreiben sie es: Nur eine neue Sportart und die dafür in zwei nahezu identischen Varianten? Noch dazu ausgerechnet das langweilige Skeetschießen, was schon bei der Sega-Konkurrenz letztes Jahr enttäuschte. Ansonsten gibt es Detailveränderungen und einen unnötigen WM-Modus, während andere Baustellen unbeachtet blieben – weder Grafik noch Steuerung der alten Disziplinen wurden verbessert. Kurzum: Dieser Nachfolger ist okay, aber überflüssig.



Wii Beim Schwimmen siegt der Wii: Die rhythmischen Bewegungen klappen deutlich besser als auf der Xbox 360.

ALLE DISZIPLINEN

Leichtathletik:
100m, 200m, 400m, 800m, 1500m, 110m Hürden, 4 x 100m Staffel, Hammerwerfen, Kugelstoßen, Diskuswerfen, Speerwerfen, Weitsprung, Dreisprung, Hochsprung, Stabhochsprung

Wassersport:
100m Freistil, 100m Rücken, 200m Schmetterling, 100m Brust, 3 x 100m Lagenstaffel, Turmspringen

Radrennen:
Scratch, Mannschaftsverfolgung, Teamsprint

Bogenschießen:
Compound 70m, Recurve 50m

Skeetschießen:
International, amerikanisch

Entwickler	**49 Games, Deutschland**
Hersteller	**dtp Entertainment**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: deutsch**

- 28 Disziplinen
- 1 neue Sportart: Skeetschießen
- Leichtathletik-WM in Berlin nachspielbar
- Teamstaffeln in Mehrspieler-Runden
- Wii-Fassung unterstützt Balance Board

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	360
Multiplayer	7 von 10	65
Grafik	5 von 10	
Sound	5 von 10	
Singleplayer	6 von 10	Wii
Multiplayer	7 von 10	64
Grafik	5 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » **Kompetente Sammlung an Sommersportarten, die aber kaum Fortschritte gegenüber dem Vorgänger gemacht hat.**

Superstars V8 Racing

PS3 360 Rennspiel 

Während Codemasters beim hauseigenen "Race Driver" die DTM-Lizenz inzwischen weglassen, übernehmen sie im Gegenzug den Vertrieb eines Rennspiels, welches das italienische Tourenwagen-Pendant in den Mittelpunkt stellt. Das Fahrerfeld ist also weitgehend unbekannt, von den zehn Strecken dürftet Ihr einige noch nicht oft gesehen haben – immerhin bringt das frischen Wind ins Rennfahrerleben.

Die Ausführung ist unspektakulär: Fahrzeuge und vor allem Umgebungen sehen ordentlich aus. Dafür piesacken Euch ein unrealistisches Schadensmodell und nervige Zeitstrafen bei angeblichen Abkürzern, die oft nicht nachvollziehbar sind – das Endergebnis ist okay, aber nicht mehr. *us*



360 Vorsicht: Ruppige Fahrweise wird manchmal mit Tempodrosselung bestraft.

Ulrich Steppberger

"GEHT SO"

Ich liebe Rennspiele, aber bei einem Titel wie "Superstars V8 Racing" fehlt mir der Reiz: Wenn die Lizenz nicht wirklich zieht, müsste das Geschehen auf der Piste umso mehr begeistern. Das tut es hier aber nicht: Durchschnittliche Technik und merkwürdige Regelauslegungen hauen keinen vom Hocker. Da helfen die Fahrtests und der Online-Modus nur bedingt.

Entwickler **Milestone, Italien**
Hersteller **Black Bean / Codemasters**
Termin **im Handel**
Preis **ca. 30 Euro**

Unterstützt » **bis 12 Spieler (online), Text: einstellbar**

- Spiel zur italienischen Tourenwagen-Meisterschaft
- 10 Rennstrecken
- einige simple Herausforderungen

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**61**
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Solides, aber unspektakuläres Autorennen, das aufgrund einiger Ungereimtheiten höhere Punkteränge verpasst.

Rygar: The Battle of Argus

Wii Action-Adventure 16

Das als exklusiv für Wii angekündigte "Rygar" entpuppt sich als Klon der PS2-Version von 2003 – lediglich der Held sieht anders aus. Ihr schlagt Euch mit der 'Discarmor' (Diskus an Kette) durch die griechische Mythologie, lernt Special Moves, erhaltet Elementarkräfte und löst kleinere Rätsel. Um Geheimnisse wie 'göttliche Rüstungen' aufzustöbern, solltet Ihr Teile der Levelumgebung zerstören. Im Laufe des Spiel trefft Ihr auf Bosse, die nur noch gelegentlich fordern – der Schwierigkeitsgrad ist merklich niedriger als auf der PS2. In Bereichen, in denen sich früher Gegner drängten, trabt Ihr jetzt minutenlang durch leere Gänge – schade! *tl*



Wii Sogar gegen Ikarus müsst Ihr Euch im mythologischen Szenario behaupten.

Tim Löffler

"GEHT SO"

"Rygar" ist mir ein Dorn im Auge. Schuld daran ist nicht das Spiel, sondern die Tatsache, dass einem für ein sechs Jahre altes Spiel so viel Geld aus der Tasche gezogen wird. Auf PS2 war "Rygar" ein abwechslungsreiches 3D-Action-Adventure, heute nerven die starre Kamera und Matschtexturen. Immerhin gefallen die griechische Thematik und der Soundtrack.

Entwickler **Tecmo, Japan**
Hersteller **Tecmo / Rising Star Games**
Termin **im Handel**
Preis **ca. 40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: deutsch**

- viele Power-Ups
- riesige Bossgegner
- zerstörbare Levelumgebung
- Anpassung an Wii-Steuerung gelungen

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**60**
Multiplayer	–	
Grafik	5 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » Technisch veraltetes Action-Adventure mit abwechslungsreichem Leveldesign und zeitlosem Soundtrack.

Moon

 Ego-Shooter 

Auf dem titelgebenden Erdtrabanten sind die Aliens los. Und die töten gleich zu Beginn des Spiels Eure gesamte Raumfahrer-Mannschaft. Mit stetem Funkkontakt zur Erde dringt Ihr in das riesige Tunnelsystem auf dem Mond vor und ballert mit Maschinengewehr oder gefundenen Alienwaffen auf feindliche Drohnen und dicke Robo-Endgegner. Bedrohliche Industrial-Sounds, grelle Lichtspiele in den Gängen und spannendes SciFi-Setting heben die Atmosphäre, spielerisch gibt es aber Wiederholungen. Früh findet Ihr einen Roboter, den Ihr auf Knopfdruck steuert. Damit löst Ihr Schalterrätsel, die zwar immer komplexer, aber kaum spannender werden. *pu*



DS Den Großteil verbringt Ihr in düsteren Gängen mit verstörenden Lichtspielen.

Philip Ulc



"GUT"

Auf dem Mond habe ich noch nie eine Waffe geschultert – zwar kürzlich mit THQ auf dem Mars und in fernen Galaxien sowieso, aber der Erdtrabant ist ein frisches, bedrohlich wirkendes Setting. Die verstörenden Soundfetzen aus dem Industrial-Lager und die unheimliche Beleuchtung zerren an den Nerven – trotz Längen ein starker Rätselshooter mit toller Technik.

Entwickler **Renegade Kid, USA**
Hersteller **Gamebridge**
Termin **im Handel**
Preis **40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: deutsch**

- spannender Alienshooter
- schicke Zwischensequenzen
- Mini-Robo für simple Schalterrätsel und zum Aufspüren von Geheimnissen
- gelegentliche Fahrzeugeinsätze

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**79**
Multiplayer	–	
Grafik	9 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » Erwachsener, gut steuerbarer Shooter mit Düsterstory und vielen, sich aber wiederholenden Rätseleinlagen.

Wii Sports Resort

Wii Sportspiel 



Wii Das Spiel beginnt mit Eurem Absprung aus dem Flugzeug. Im freien Fall experimentiert Ihr mit den Grundlagen der Bewegungssteuerung und bildet Formationen mit befreundeten Miis – sogar Kollege Steppberger (rechts oben) wagt einen Ausflug.



"GUT"

Michael Herde

Meisterte der Vorgänger bravourös die Mission, Menschen zum Spielen zu bewegen, lastet auf "Resort" eine noch größere Aufgabe: MotionPlus ist eine spürbare Verbesserung, doch ist wie bei Blu-ray und DVD fraglich, wer darauf Wert legt. Immerhin ist der Reiz des Neuen seit "Wii Sports" verflogen, "Resort" bietet unterm Strich nur mehr vom Gleichen. Dabei erweisen sich manche Disziplinen als leidlich spannende Demo-Quickies, andere treiben den Spielspaß in ungeahnte Höhen – und zwar diejenigen, die es in ähnlicher Form schon früher gab: Tischtennis, Bowling, Golf. Davon abgesehen halte ich die permanenten Hilfestellungen nach einigen Sessions mit Anfängern für verfehlt: Keiner wollte die endlosen Texttafeln lesen, weshalb sie von der gesteigerten Komplexität der Minigames überfordert waren. Warum kann ich sie nicht einfach deaktivieren?

Vor dem ersten Ausflug nach Wuhu Island erklärt das Spiel in einem vierminütigen Video Handhabung und Installation des neuen MotionPlus-Zubehörs und dessen beigelegter Silikonhülle. Akribisch wird zwar jeder Handgriff einzeln vorgeführt, doch zum Mitmachen sausen die Bilder zu schnell vorbei. Im Anschluss springt Euer Mii mit einem Fallschirm aus einem Flugzeug: So gewöhnt Ihr Euch an die neue Bewegungsfreiheit und -genauigkeit. Gleitet zu einer nahen Gruppe von Freunden aus dem Mii-Channel, haltet Euch an den Händen und bildet eine möglichst große Formation.

Der Einstieg in "Wii Sports Resort" erweist sich als symptomatisch für den zweischneidigen Charakter des gesamten Spiels. In einigen Punkten brilliert die Fortsetzung zu "Wii Sports" und wir sind hellauf begeistert, an anderen Stellen schütteln wir enttäuscht über verschenktes Potenzial und unschöne Schlampereien den Kopf.

Auf zwölf Sportarten bringt es "Wii Sports Resort" (siehe Bilder rechts), dazu jeweils einige Unterdisziplinen. Die beiden alten Bekannten Bowling und Golf konkurrieren mit den Neuzugängen Bogenschießen, Radeln, Frisbee-Werfen oder Kanufahren. Die meisten Disziplinen sind allein spielbar, vereinzelt kommt das Nunchuk zum Einsatz. Bei einigen Sportarten reicht Ihr den Controller herum, Kanufahren erfordert als einzige jedoch bis zu vier Controller – und damit auch drei weitere MotionPlus-Einheiten für je 20 Euro.

Die Tops

Wie im Vorgänger sorgen auch in "Resort" Aha-Erlebnisse für strahlende Augen: Wenn Ihr Euren dick gepolsterten Mii-Freund mit einem farbigen Stock vermöbelt und von einer Plattform ins Wasser schubst, habt Ihr die Zukunft des Beat'em-Up-Genres vor Euch.

Und obwohl die Abfrage teils pingelig ist, vermittelt Bogenschießen ein exzellentes Spielgefühl. Haltet den Fernbedienungs-Bogen senkrecht, legt mit der A-Taste den Pfeil auf und zieht mit gedrückter Z-Taste die Nunchuk-Sehne nach hinten. Lasst Ihr den Button los, saust der Pfeil mit einem Zischen aus der Remote zur Zielscheibe, die durch Wind und Schwerkraft nicht immer leicht zu treffen ist. Leider zittert der Bogen dabei nicht. Rumble? Fehlanzeige! Als weiteres Highlight erweist sich Tischtennis: Mit gekonnter Drehung der Fernbedienung schneidet Ihr Bälle an, schmettert oder überrascht Euer Gegenüber mit einer gemeinen Rückhand. Im spannenden Kampf um sechs Punkte stellen wir mit einem Schmunzeln fest: Das ist nichts anderes als "Pong" und macht immer noch verdammt viel Spaß.

Die Flops

Die übrigen Sportarten demonstrieren unterhaltsam die Einsatzmöglichkeiten der neuen Bewegungsfreiheit, doch nicht jede zündet gleichermaßen: Basketball und Wakeboarding sind für Einsteiger zu kompliziert, Radfahren ist schlicht öde und der Luftkampf mit zwei Flugzeugen zu verwirrend.

Zwar seid Ihr durchaus mehrere Abende beschäftigt, ehe Ihr alle Spielmodi freigeschaltet habt, doch konzeptionelle Schwachstellen fallen schon früher auf. So ist unverständlich, weshalb Nintendo auf einen Online-Modus verzichtet hat, der gerade mit dem Simpel-Sport das Wii-Phänomen um eine neue Dimension hätte erweitern können. Sei es in Ranglisten oder internationalen Matches: Familie Müller aus dem Ruhrpott gegen den Singh-Klan aus Kalkutta – geniale Idee, doch Chance vertan.

Neben DSL-Kunden suchen auch spielhungrige Balance-Board-Besitzer vergeblich nach frischem Futter, denn ihr Fitness-Zubehör wird glatt ignoriert. Enttäuschend sind auch Schlampereien im Detail: Die spärlichen Sprachsamples ertönen nur in Englisch, Längenmaße beim Frisbee-Golf wechseln munter zwischen Yards und Metern und unverständliche Abkürzungen wie "Reg. Mii ändern" im Optionsmenü verwirren und lassen Sorgfalt vermissen.

Andererseits nimmt Euch das Spiel bei der Hand und lässt sie nicht mehr los. Angefangen mit dem Einstiegsvideo erfahrt Ihr in nicht enden wollenden Erklärungen und Aufmerksamkeitstests, wie der Hase läuft. Ihr wollt spielen? Nicht so schnell. Erst den Mii auswählen, dann die Fernbedienung auf den Tisch legen, um sie zu kalibrieren. Das erfolgt im Laufe eines Abends durchaus mehrmals. Dann folgen Texttafeln, unterbrochen von einem Verständnistest, bei dem Ihr A- und B-Taste gleichzeitig drückt. Schließlich Kamerafahrten und weitere Erklärungen. Dabei ist Wii Sports Resort" gar nicht so kompliziert – oder doch? *mh*



"SUPER"

Andreas Polachowski

Michael hat Recht: Die wiederkehrenden Tutorials nerven schnell. Wenn aber Zockerneulinge beim Tischtennis vor Freude spontan losschreien und ein Haufen Mittzwanziger um vier Uhr morgens immer noch zockt, sind mir die Mängel egal – Spaß ist angesagt! Als alten "Wii Sports"-Hasen begeistern mich die exaktere Bewegungsabfrage bei Bowling und Golf sowie die astreine Umsetzung der meisten Sportarten. Schade: Die Insel bietet wenig Wiedererkennungswert – eine ansprechende Story als roter Faden fehlt. Nervig finde ich zudem, dass die Remote alle paar Spielrunden neu kalibriert werden muss.

Entwickler	**Nintendo, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

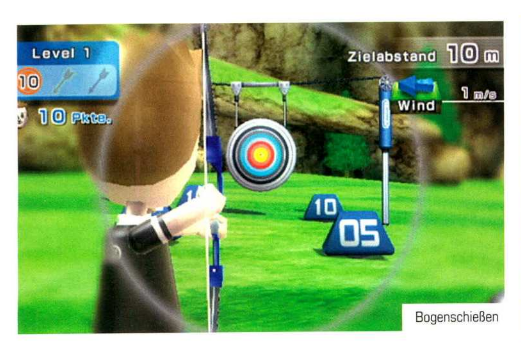
- » 1 Wii-MotionPlus-Erweiterung im Bundle
- » 12 Sportarten + diverse Variationen
- » inklusive Golf und Bowling aus "Wii Sports"
- » Dritthersteller-Nunchuks nicht unterstützt
- » kein Story-Rahmen

SPIELSPASS

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10

78

FAZIT » Spaßige Sammlung bekannter Sportarten, die eindrucksvoll zeigt, was Wii MotionPlus kann, sonst aber Potenzial verschenkt.



Bogenschießen



Schwertkampf



Frisbee



Radfahren



Kanufahren



Wakeboard

MEHR BEWEGUNG DENN JE



Nicht nur im Bundle, sondern für 20 Euro auch separat erhältlich: Die Erweiterung Wii MotionPlus steigert die Bewegungserkennung und verbessert das Spielgefühl. Als einzige Disziplin erfordert Kanufahren bis zu vier Einheiten des Zubehörs, das leider nicht mit allen Dritthersteller-Nunchuks kooperiert.



Golf



Jetboot



Bowling



Luftsport



Basketball


Tischtennis

Schauderhafte Geschichten: Skrupellose Römer

Wii DS Geschicklichkeit USK 6

In Großbritannien kennt die 'Horrible Histories' jedes Kind: Die populäre Buchreihe will das Interesse an Geschichte wecken und beschränkt sich dabei auf triviale, brutale oder unschickliche Aspekte der Historie. Lernt in der ersten Versoftung der reißerischen Geschichtsbücher den Sklaven Rassimus kennen, der zum 'skrupellosesten' Gladiator aller Zeiten ausgebildet werden soll. In einer Miniaturversion des alten Roms inklusive des Kolosseums sowie des Triumphbogens absolviert Ihr acht Prüfungen mit je vier Aufgaben. Die Wii-Version spielt sich ausschließlich per Remote, allerdings dirigiert Ihr etwas umständlich Euer Alter Ego mit dem Steuerkreuz durch die comichafte 3D-Hauptstadt. Dabei geht Ihr immer gleich vor: Löst ein Quiz über die brutal-skurrilen Angewohnheiten römischer Herrscher (zahlreich verstreute Infotafeln helfen), testet Eure Reaktionen bei einer Trainingseinheit und meistert ein Minispiel in mehreren Varianten, bei dem Ihr wahlweise mit bis zu vier Freunden um die Wette fuchtelt. Im darauf folgenden 'Duell' besiegt Ihr einen KI-Gladiatoren auf drei Arten: Drückt die erforderlichen Tastenkombinationen, ahmt mit der Wii-Fernbedienung Bewegungen nach und malt Bilder. Als Belohnung winkt eins von acht Rüstungsteilen und der Zugang zu weiteren Stadtbereichen. *pu*

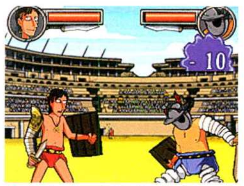
Philip Ulc

"GUT"

Für einen virtuellen Geschichtsunterricht sind mir die boulevardesken Infos à la "Wie prüft man, ob ein Gladiator tot ist? Man zerschmettert seinen Schädel!" auf Dauer zu öde präsentiert (da nur auf Texttafeln) – auch wenn ich trotz großem Latinum die ein oder andere römische Grausamkeit noch nicht kannte. Ansonsten ist die Minispielsammlung charmant inszeniert und nimmt sich typisch britisch nicht allzu ernst. Nur an der Abwechslung hapert es beim Gladiatoren-Training, denn Ihr absolviert stets die gleichen Arten von Minispielen.



Wii Während die Gladiatorenduelle immer nach dem gleichen Muster ablaufen, sind die Leibesübungen abwechslungsreich und lustig inszeniert – Asterix lässt grüßen.



DS Besiegt in acht Duellen Gladiatoren in je drei immer gleichen Minispielen.

Entwickler	**Virtual Identity Italien**
Hersteller	**Slitherine / Koch Media**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Text: deutsch**

- 32 Minispiele in einer Ministory
- erfahrt via Infotafeln vom Leben der Römer
- 'Eroberungsmodus': simple, aber spaßige 'Risiko'-Variante mit zufälligen Items
- keine Sprachausgabe, stattdessen nervige Pseudosprache
- putziger Nachbau von Rom in Comicoptik

SPIELSPASS 69

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	4 von 10

FAZIT » Die 'grausame' Welt der römischen Gladiatoren als gelungene, aber dezent abwechslungsarme Minispielsammlung.

Mein Koch-Coach

 Geschicklichkeit 

Wer Kochen lernen will, geht auf eine Kochschule. Wer sich in der Küche hingegen inspirieren lassen möchte, ist mit Ubisofts virtuellem Kochbuch gut beraten. Unschlüssige geben an, was in ihrem Kühlschrank auf Zubereitung wartet, woraufhin das Programm geeignete Kochrezepte aus einem Pool von 240 Anleitungen vorschlägt. Mit verschiedenen Suchkriterien wie Zubereitungszeit, Kosten oder persönliche Vorlieben grenzt Ihr Eure Wunschgerichte ein, deren Zubereitung detailliert beschrieben ist. Ein Manko sind die vielen exotischen Rezepte. Auf typisch deutsche Gerichte wie beispielsweise den Sauerbraten wird verzichtet und stattdessen ein Lamm-Aprikosen-Tajine angeboten. *pu*



DS Die Kochanforderungen beim Chili sind gering, ebenso wie die Kosten.



Philip Ulc

"GEHT SO"

Der Titel täuscht – hier wird nicht Kochen gelehrt, sondern vorausgesetzt. Wer Romanesco für einen Stadtbewohner hält, dem nützt der "Koch-Coach" wenig – da hilft auch die zugegeben dürftige Lexikon-Funktion nichts. Hobby-Köche bekommen allerdings reichlich Anregung für exotische Gerichte, von der Vorspeise übers Hauptmenü hin zum Aperitif.

Entwickler	**Exozet Games, Deutschland**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- 240 Rezepte
- integrierte Sprachsteuerung
- Gerichte mit Kalorien-Angabe
- Minispiel inklusive: Kocht in "Cooking Mama"-Manier virtuelles Essen

SPIELSPASS 71

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » Virtuelles Kochbuch mit guter Sprachsteuerung für experimentierfreudige Küchenchefs.

Logic Machines

DS Denkspiel 

Dieser Physik-Puzzler verlangt von Euch logisches Denken, verschweigt aber das geforderte Maß an Geduld und Experimentierfreude: Löst in den mehr als 90 Rätseln Aufgaben wie eine Kugel in einen Eimer zu befördern oder einen Block umzuwerfen. Dies gelingt mit frei platzier- und drehbaren Gegenständen, die fest vorgegeben sind. Problem: Bis auf eine spärliche Textbeschreibung habt Ihr bei den vielen Werkzeugen wie Pendel oder elastisches Band keine Ahnung, wo Ihr es anwenden sollt. Entsprechend verbringt Ihr mehr Zeit damit, die Funktionsweise der Hilfsmittel herauszufinden, als das eigentliche Rätsel zu lösen – denn die sind meist viel zu leicht. *pu*



DS Verbindet Ballon mit Seil mit platziertem Balken und löst so das Rätsel.



Philip Ulc

"LAHM"

Sind die ersten Levels noch kinderleicht, gestalten sich spätere Aufgaben als echte Kopfnuss – aber nicht, weil die Rätsel so schwer sind, sondern weil ich nicht weiß, welch besondere Eigenschaft die Hilfsmittel verbergen. Das Spiel lässt Euch mit teils abstrakten Aufbauten allein und setzt auf Eure Lust am Ausprobieren – das frustet und langweilt zugleich.

Entwickler	**City Interactive, Polen**
Hersteller	**City Interactive**
Termin	**im Handel**
Preis	**20 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: deutsch**

- 91 Rätsel, 35 Bauelemente
- löst mit Gegenständen Kettenreaktionen aus und nutzt physikalische Gesetze
- Abenteuer- und Challenge-Modus
- keine Hilfsfunktion

SPIELSPASS 35

Singleplayer	3 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 10
Sound	3 von 10

FAZIT » Simple Physik-Rätsel, die wegen unzureichender Erklärung der Hilfsgegenstände unnötig schwer ausfallen.

Fallout 3: Point Lookout

Weiter geht die Rundreise durch postapokalyptische Landstriche. Die vierte Erweiterung schickt Euch in ein Sumpfgebiet – M! prüft, ob sich der Ausflog lohnt.

Entwickler	**Bethesda Softworks, USA**
Hersteller	**Bethesda Softworks**
System	**360**
Preis	**10 Euro**
Hauptspiel	**90% (Test in M! 12/08)**

"Point Lookout" kostet die üblichen 800 Microsoft-Punkte (ca. 10 Euro) und belegt etwa 450 MB auf der Festplatte. Das neue Szenario entert Ihr diesmal über eine Fähre, die Euch zum Ziel transportiert. Der Vorteil: Ihr könnt jederzeit zwischen den Bereichen wechseln, selbst wenn Ihr gerade in einer Mission steckt.

Bevor Ihr zum verfallenen Freizeitresort samt umliegendem Sumpfgebiet tuckert, müsst Ihr Euch von etwaigen Begleitern verabschieden: Die neuen Aufgaben sind als reine Solo-Erlebnisse angelegt, deshalb solltet Ihr gut ausgerüstet sein. Am Ziel angekommen, liegt eine große Spielfläche vor Euch: "Point Lookout" ist räumlich gesehen die umfassendste Erweiterung und bietet gut 20 Örtlichkeiten, die Ihr aufspüren könnt. Neben ein paar erstaunlich langen Nebenaufgaben warten die üblichen drei Storymissionen. Bei denen werdet Ihr zwischendurch vor moralische Entscheidungen gestellt, die jedoch weniger deutliche Auswirkungen haben als bei "The Pitt". Das düstere Sumpfgebiet setzt optisch gelungene Kontraste zur verbrannten Ödnis des Hauptspiels, Gegnertypen wie mutierte Rednecks und aggressive Ghoul-Trupps machen Euch das Leben schwer. Die neuen Waffen der Erweiterung gerieten dagegen ernüchternd, so ist selbst die doppelläufige Schrotflinte nicht sonderlich durchschlagskräftig. Erfahrene Abenteurer finden deshalb wenig brauchbare Schätze und müssen zudem auf eins achtgeben: "Point Lookout" hebt nicht die Levelgrenze an, dafür braucht Ihr nach wie vor "Broken Steel". *us*



Ulrich Steppberger

"GUT"

Im Vergleich mit den anderen Erweiterungen würde ich "Point Lookout" an die zweite Stelle hinter "The Pitt" setzen. Wie diese bietet der Ausflug nach Maryland ein Szenario, das mit einem frischen Look auftrumpft, durch seine großen Ausmaße zum Forschen ermuntert und ausreichend Nebenbeschäftigungen beinhaltet. Die Entscheidungsmöglichkeiten in der Hauptstory sind dagegen rein kosmetisch und wirken sich kaum spürbar auf das Geschehen aus. Lohnenswerte Waffen finden nur Abenteurer, die nicht auf Strahlenwummen setzen. Mir hat der Trip in den Sumpf viel Spaß gemacht, schade finde ich nur eine Sache: Das Level-Limit hebt "Point Lookout" leider nicht an.



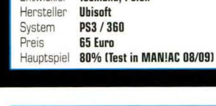
360 Eine Bootsfahrt, die ist lustig... Mit diesem Kahn wechselt Ihr jederzeit zwischen dem Hauptabenteuer und "Point Lookout".



360 In den Sümpfen von Maryland lauern Euch widerstandsfähige Ghouls meist in Rudeln auf.

Call of Juarez: Bound in Blood

Billy the Kid, die Dalton-Brüder und andere Outlaws: Im Multiplayer-Modus der Wild-West-Ballerei spielt Ihr die berühmtesten Überfälle nach.



Entwickler	**Techland, Polen**
Hersteller	**Ubisoft**
System	**PS3 / 360**
Preis	**65 Euro**
Hauptspiel	**80% (Test in MAN!AC 08/09)**

Lasst die McCall-Brüder ruhig in der Kampagnenhitze Arizonas stehen: Der Multiplayer-Modus "Wild West Legends" versetzt Euch in acht coole Szenarien, bekannt aus Wild-West-Geschichten. Spielt beispielsweise den legendären Bankraub der High-Fives-Gang nach. Ein Team übernimmt die Rolle der Gang, während die andere Seite den Gesetzesstern der Marshalls hochhält. Jedes für bis zu zwölf Spieler ausgelegte Szenario beginnt mit einem atmosphärischen Intro, das die Aufgaben des Levels festlegt. Gelangt als Bankräuber in die Bank, sprengt den Tresor und flieht mit Pferden in die Berge. Die Gegenseite versucht Euch freilich daran zu hindern. Ein Zeitlimit umrahmt zudem jeden Abschnitt. Mit jedem Abschuss sammelt Ihr Dollars, die Ihr in bessere Gesundheit, Waffen oder neue Klassen steckt. Fünf dieser Klassen stehen zu Beginn zur Verfügung, darunter u.a. Revolverheld, Sniper oder Indianer – weitere acht schaltet Ihr frei. Der Schütze ist ein Allrounder, der Bergarbeiter wirft dagegen mit Dynamit. Praktisch: Nach jedem digitalen Ableben dürft Ihr die Klasse wechseln. Standard-Modi wie (Team-)Deathmatch runden das Shooter-Paket ab. *pu*



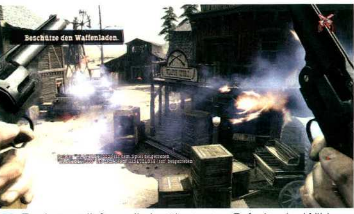
Philip Ulc

"GEHT SO"

Die Idee eines szenariobasierten Multiplayer-Shootouts ist klasse und stimmig inszeniert. Als Marshall will ich für Ruhe sorgen, als Outlaw nutze ich meine Gesetzlosigkeit schamlos aus. Allerdings haben sich Patzer eingeschlichen: Wie schon im Singleplayer-Modus blendet das Spiel mit Weitläufigkeit, die de facto mit versperrten Laufwegen nicht vorhanden ist, auch geheime Abkürzungen kennen die Levels nicht. Dadurch wird zwar permanente Action gewährleistet, ein spannendes Katz-und-Maus-Spiel entfällt aber. Spätestens dann fällt auf, dass die vielen, zwar begehbaren Häuser nutzlos sind – denn die Gefechte finden stets an Fixpunkten statt. Da die Karten für den "Wild West"-Modus designt wurden, sind die Maps in den Standard-Modi wiederum zu weitläufig. Hier verkehrt sich das Verhältnis aus spielerischer Enge und konstant hohem Balleranteil.



PS3 Mit jedem Abschuss verdient Ihr harte Dollars, mit denen Ihr u.a. neue Klassen (wie hier den Bergarbeiter) freischaltet.



PS3 Tombstone lieferte die berühmtesten Gefechte im Wilden Westen. Beschützt die Stadt als Marshall oder raubt sie aus.











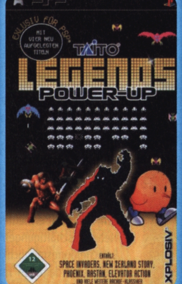




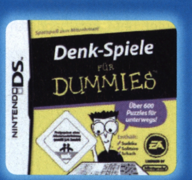




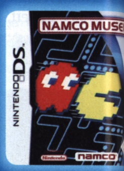










Gesammelt hält besser

60 Euro für ein Spiel ist Euch zu teuer? Dreht doch den Spieß um: Manch eine Spielesammlung vereint 60 Spiele!

Man begegnet sich im Elektronikfachhandel oder im Spielzeugladen. Es lockt mit einem herausragenden Preis-/Leistungsverhältnis, verspricht viel Abwechslung und trifft den Geschmack von jedem. Die Begegnung ist flüchtig – schnell landet der Mitnahmeartikel auf dem Kassentisch, vorab über die Qualität informiert hat sich meist niemand. Wozu auch? Wenn es eine Schublade für Casual-Spiele gibt, dann fügen sich Spielesammlungen dort passgenau ein. Und diese aus Vielspieler-Sicht negativ konnotierten Casual-Spiele zeichnen sich schließlich durch leichte Zugänglichkeit, intuitive Eingabemethoden und schnelle Erfolgserlebnisse aus – auch ungeübte Spieler sollten ohne Probleme mit diesen Produkten zurechtkommen. Aber auch aus einem ganz anderen Grund sind Compilations bei Käufern und Herstellern beliebt.

Zweitverwertung

Spielesammlungen sind auf einer Disc oder einem Modul zusammengetragene (Mini-)Spiele, die untereinander völlig eigenständig sind. Meist finden sich auf solchen Compilations Brett-, Denk- oder Knobelspiele, die bekannte Gesellschaftsspiele portieren. Dies hat zwei Vorteile: Zum einen muss der Entwickler lediglich ein schon existierendes Spielprinzip auf einen digitalen Ableger übertragen. Zum anderen kennt das Publikum bereits Spiele wie Schach, Dame oder Poker, weshalb eine Anthologie in der Regel keiner Werbung bedarf – ein ausgeprägter Bekanntheitsgrad besteht bereits. Zudem entfällt die typische Debatte über

Marktübersicht – Spielesammlungen

Titel	Plattform	Hersteller	Preis	Minispiele	Fazit	Wertung
101 in 1 – Explosive Megamix	DS	Rough Trade Software	20 Euro	101	Die Vielzahl an Minispielen täuscht nicht über die oftmals minderwertige Qualität und schlechte Spielbarkeit hinweg. Hat allerdings den Klassiker "Snake" in petto.	4 von 10
50 Denk- und Logikspiele	DS	rondomedia	25 Euro	50	Solide präsentierte Spielesammlung, allerdings ohne Speicherfunktion und viel zu leicht.	5 von 10
42 Spieleklassiker	DS	Nintendo	25 Euro	42	Umfangreiche und zugängliche Auswahl an Karten-, Brett- und Casinospielen mit guter Staffelung in Sachen Schwierigkeit, abwechslungsreichen Spielmodi und starkem Mehrspielermodus.	8 von 10
Activision Hits Remixed	PSP	Activision	15 Euro	44	VCS-Klassiker von Activision sowie eine Handvoll Imagic-Titel in originalgetreuer Emulation.	7 von 10
Capcom Classics Collection Remixed/Reloaded/2	PS2/PSP	Capcom	15-20 Euro	19/20/20	Zockt zum günstigen Preis zahlreiche Hits von 1984 bis 1992 aus Capcoms ruhmreichem Portfolio mit einigen Füllern, aber auch vielen Knallern.	7 von 10
Crazy School Games	DS	dtp	30 Euro	10	Pausenspiele wie Käsekästchen mit schlechter Spielbalance und mieser Steuerung.	2 von 10
Denkspiele für Dummies	DS	Electronic Arts	20 Euro	3	Einstiegshilfe in drei Denkspiele (Sudoku, Solitär, Schach) nach den bekannten Lernbüchern mit umfangreichen Tutorials. Trotz dreier Schwierigkeitsgrade für Profis zu leicht.	5 von 10
Die ultimative Brettspiele-Sammlung	Wii	Koch Media	15 Euro	12	Klassische Brett- und Gesellschaftsspiele sowie 100 Puzzlemotive mit umständlicher Bedienung, mieser Präsentation und liebloser Umsetzung. Perlen wie 'Mensch ärgere dich nicht' fehlen.	1 von 10
EA Replay	PSP	Electronic Arts	30 Euro	14	EA-Konsolenspiele der Neunziger wie "Syndicate" oder "Road Rash II"; eigentlich cool, allerdings wurden die schlechteren Umsetzungen gewählt wie die SNES-Version von "Wing Commander".	5 von 10
Konami Arcade Classics	DS	Konami	13 Euro	15	Viele Retro-Automaten aus der ersten Hälfte der Achtziger; die Emulation lässt wenig Wünsche offen, nur die Darstellung leidet unter der niedrigen Auflösung des DS-Displays.	7 von 10
Kult-Klassiker Brettspiele	DS	bhv	20 Euro	4	Unspektakulär umgesetzte Brettspielklassiker – alles schon mal in anderen Sammlungen gesehen.	2 von 10
Kult-Klassiker Kartenspiele	DS	bhv	20 Euro	4	Nintendo bietet zum gleichen Preis 42 dieser Spiele an, die allesamt besser umgesetzt sind.	2 von 10

M! Games empfiehlt: Spielesammlungen zum Sammeln

42 Spieleklassiker (DS)

In der umfangreichen Spielesammlung für Jung und Alt sind Kartenspiele mengenmäßig am stärksten vertreten, knapp gefolgt von Brettspielen. Auch Sportarten wie Bowling oder Dart finden sich auf dem Modul. Aktiviert bis zu drei Computergegner und passt den Schwierigkeitsgrad an. Gegen menschliche Kontrahenten kommt richtig Laune auf: In 39 der 42 Spiele daddelt Ihr um die Wette – online wie offline. Super: Ihr braucht nur ein einziges Modul.



Sega Mega Drive Ultimate Collection (PS3, 360)

Sega zeigt, wie Retro-Recycling vernünftig geht: 49 Oldies zum fairen Preis mit vielen guten Spielen und wenigen Gurken. Dabei sind vom Jump'n'Run über Streetbrawler bis hin zu ausgewachsenen Rollenspielen alle Genres vertreten – nur Sportfans werden enttäuscht. Spielt entweder die originalgetreue Version oder wechselt auf 16:9-Format mit Kantenglättung – egal, Spaß machen die meisten Spiele auch heute noch. Selbst Retro-Muffel greifen zu.



die Produktqualität vor einem solchen Kauf, denn was kann bei einer Spielesammlung schon in die Hose gehen? Ein Trugschluss: Sehr viel sogar, wenn die Entwickler schlampig arbeiten. Oft hapert es an schlecht ausbalancierten Schwierigkeitsgraden, auch Speicherfunktionen und Tutorials sind nicht selbstverständlich. Die schlichte grafische Ausarbeitung ist dagegen gewollt und soll sich möglichst an das Original halten (beispielsweise bei Brettspielen), um die angepeilte Zielgruppe der Nichtspieler nicht zu verwirren – die daraus resultierende Kostenersparnis im Design erhöht nebenbei die Gewinnspanne.

Alles retro?

Den größten Anlass zur Kritik bietet die eigentliche Spielauswahl. Insbesondere Retrosammlungen sind nie vollständig, so wird der Kaufanreiz für die nächste Compilation sichergestellt. Oldiesammlungen wie das jüngst erschienene "Sega Mega Drive Collection" definieren sich als Zusammenstellung von Arcade-Klassikern, die meist aus den 80er-Jahren stammen. Hinsichtlich des simplen Spielprinzips könnte man die klassischen Arcadespiele wie "Pong" oder "Tetris" durchaus als Casualspiele betiteln, obwohl sie sich zum Zeitpunkt ihres Erscheinens an eine technikaffine Zielgruppe gerichtet haben – den heutigen sogenannten Core-Spielern. Trotz ähnlichem Spielprinzip unterscheiden sich die Käufergruppen von Casual-Spielesammlungen daher immanent von denen der Retro-Anthologien, die vor allem den knackigen Schwierigkeitsgrad damaliger Spiele als 'echte' Herausforderung verklären. Warum Retrosammlungen auch heute noch zahlreich erscheinen, hat einen profanen Grund: Die Kosten für die Emulation sind extrem gering. So veröffentlicht Traditionshersteller Namco seit 1995 beinahe jährlich einen weiteren Teil der Retro-Reihe "Namco Museum" – nicht mitgerechnet sind die aktuellen Releases auf Download-Plattformen wie PSN oder Virtual Console. So freuen sich Sammler und Retro-Fans, die den ein oder anderen Kult-Titel verpasst haben, über zusammengetragene Klassiker, die zur damaligen Zeit jeweils mit umgerechnet 60 bis 70 Euro zu Buche schlugen und nun vergleichsweise günstig sowie oft verbessert erscheinen: Die Spiele der "Sega Mega Drive Collection" können zum Beispiel jederzeit gespeichert werden. Und auch wer die Systeme damaliger Zeit versäumt hat, aber Videospielgeschichte nachholen möchte, ist mit einer Sammlung gut beraten. Denn: Ob mit Retrowürde angestaubte Spielhallenklassiker oder der neueste Brettspiel-Megamix – kein Genre bietet vergleichsweise so viel Spiel für so wenig Geld. *pu*

Der 'falsche' Klassiker



Die Spielesammlung "Retro Game Challenge" (Bild rechts, für DS als Import erhältlich) parodiert mit Vorbild-Charakter Arcade-Klassiker der 80er-Jahre auf charmant-innovative Weise. Jedes der acht Spiele – wie ein "Galaga"-Verschnitt oder einen "Dragon-Quest"-Klon – gibt nämlich bloß vor, ein Spielhallen-Klassiker zu sein, ist tatsächlich aber eine Neuentwicklung. Der Clou: Im Handbuch oder in virtuellen Spielemagazinen im Spiel (die sogar über die erfundenen Klassiker berichten) sind Hinweise verborgen, um geheime Quests zu lösen und so mehr Arcade-Titel freizuschalten. Ballert zum Beispiel einen bestimmten Asteroiden ab, hüpft einem Gegner zweimal auf den Kopf oder erzielt in einem Rennspiel Streckenrekord. Nur so bahnt Ihr Euch einen Weg zum bösen Zauberer, der Euch mit dem Fluch belegt hat, als Kind der Achtziger Videospiele zu zocken. Dieser Kniff um Geheimerfolge sollte in (Retro-)Sammlungen Schule machen!

Titel	Plattform	Hersteller	Preis	Minispiele	Fazit	Wertung
More Touchmaster	DS	Midway	20 Euro	20	Nachfolger zu Touchmaster mit weniger Spielen und verschlimmbesserter High-Score-Liste.	5 von 10
Midnight Play! Pack	DS	Ubisoft	20 Euro	5	Solide Sammlung aus Gameloft-Handyspielen, die Barspiele wie Bowling, Poker, Pool-Billiard bietet.	6 von 10
Namco Museum DS	DS	Atari	30 Euro	8	Nur acht Automaten-Klassiker wie "Pac-Man", "Space Invaders" oder "Galaga", dafür mit wenig Ausfällen wie "Tower of Druaga". Ein Plus ist die Speicherfunktion.	5 von 10
Namco Museum Battle Collection Platinum	PSP	Sony	20 Euro	20	16 alte und vier überarbeitete Klassiker, die für PSP "arrangiert" und nicht die besseren Titel aus der Spielhalle sind. Ausschließlich Namco-Spiele aus den frühen Achtzigern mit Lückenfüllern.	5 von 10
Namco Museum Remix	Wii	Atari	15 Euro	14	Buntes Sammelsurium an Retro-Titeln, das zwar einige Gurken, aber auch ein paar nette Updates bietet. Nicht enthalten sind die Urformen der überarbeiteten Titel.	6 von 10
Namco Museum Virtual Arcade	360	Atari	30 Euro	34	Trotz liebloser Verpackung eine lohnenswerte Spielesammlung für Fans von Automatenklassikern mit erfreulich wenig Füllern – keinerlei Extras.	7 von 10
Retro Atari Classics	DS	Atari	15 Euro	10	Zehn Arcadeklassiker in originaler wie auch neuer Optik, aber viel zu bunt.	6 von 10
SNK Arcade Classics V. 1	Wii/DS/PSP	dtp	20 Euro	16	Sammlung von Neo-Geo-Spielen wie "Fatal Fury" oder "Metal Slug"; auf PSP lange Ladezeiten.	7 von 10
Taito Legends – Power Up	PSP	Taito	20 Euro	21	Akkurat emulierte Klassiker aus den Jahren 1978 bis 1990; Multiplayer nur im Hot-Seat-Modus.	7 von 10
Touchmaster	DS	Midway	20 Euro	23	Viel Masse, ausreichend Klasse: einfach gestrickte Touchscreen-Automaten, wie man sie aus der Kneipe kennt. Grafisch gibt es Magerkost, die Steuerung funktioniert dagegen tadellos.	6 von 10
Sega Mega Drive Collection	PS2/PSP	Sega	20 Euro	28	Kaum Versionsunterschiede der starken Sammlung an Retro-Perlen und weiteren 16-Bit-Titeln. Auswahl der Titel ist nicht perfekt, es fehlt z.B. das dritte "Sonic"; zwei UMDs im Multiplayer nötig.	8 von 10
SEGA Mega Drive Ultimate Collection	PS3/360	Sega	40 Euro	49	Zwar nicht 'ultimativ', dazu fehlen doch einige namhafte Titel, dafür aber umfassende Retrospektive mit massenhaft Titeln, von denen viele auch heute noch Spaß machen; feine Extras.	9 von 10

"inFamous" hat "Home"-Verbot

ZUSATZ-INHALT • Es vergeht kein Monat, in dem Sonys absurde Online-Jugendschutz-Interpretation deutschen "Home"-Besuchern den Einlass zu einem neuen Bereich verwehrt. Diesmal gerät der "inFamous"-Bereich unter die Zensurräder, was besonders schade ist, denn er hat eine Menge zu bieten. So marschiert Ihr in einem zerstörten Hafengebiet herum, das schick modelliert wurde und mit viel Inhalt protzt: An Terminals könnt Ihr Entwickler-Blogs abrufen und interessante Fakten lesen, auf einer Mauer verewigt Ihr Euch mit Sprühdose – die Handhabung ist zwar etwas klobig, dafür könnt Ihr Eure Werke speichern und der Besuchergalerie hinzufügen. In einer Art Schießbude ballert Ihr mit Elektroblitzen auf hochklappende Reaper-Zielscheiben, Punktejäger erspielen sich als Belohnung neue Klamotten.



PS3 Sinnvolle Zweitverwertung: Die Nachrichtensendungen aus dem Spiel gibt es im "Home"-Raum in höherer Auflösung zu sehen.

Snap Dragon setzt auf Alt und Neu

SPIELE • Das deutsche Entwicklerstudio Snap Dragon Games hat sich den Download-Spielen verschrieben: Zwar erscheint noch der Wii-Hüpfer "The Kore Gang" als Vollpreistitel, die kommenden Projekte der Hamburger gibt es dagegen nur online. Das erste Spiel "Karate Phants" ist bereits erhältlich und kein Ruhmesblatt (siehe Seite 77), die anderen Projekte fallen vielversprechender aus. So griffen sich die umtriebigen Entwickler drei Automaten-Lizenzen von Data East, die zeitgemäß aufgemotzt werden: "Karate Champ" begründete 1984 das Beat'em-Up-Genre und kommt exklusiv für die Xbox 360 – derzeit plant Snap Dragon, dass sich Spieler mit ihren Avataren vermöbeln können. "Bad Dudes vs. Dragon Ninja" ensteht für PS3 und Xbox 360 und setzt auf Sidescroll-Kloppereien mit Humor. "Tumble Top" schließlich erscheint zusätzlich auch für Wii und bringt knuffige Plattform-Geschicklichkeit im "Bubble Bobble"-Stil an den Start. Allerdings müssen wir auf das Trio bis nächstes Jahr warten, auch die hauseigene Neuentwicklung "Desert Creeps" braucht noch eine Weile: Hier erwartet Euch eine Mischung aus Survival Horror und Lightgun-Action, allerdings aus der Third-Person-Perspektive.



360 "Desert Creeps" soll das Angebot der erwachsenen Download-Spiele erweitern.

Super Mario Recycling





DSi Dreistes Doppelpack: Mario-Rechner und -Uhr können nicht mehr als die "Animal Crossing"-Fassungen, sind weniger hübsch und kosten gleich viel (je 2 Euro).

SPIELE • **Nintendo wird frech: Kurz nach den "Animal Crossing"-Gimmicks für den DSi (siehe letzte Ausgabe) wurden dieselben Programme noch einmal als Download veröffentlicht – diesmal im Mario-Look. Funktional sind Uhr und Rechner mit den Tierkollegen identisch, optisch dagegen nur mit Schmalspur-NES-Look ausgestattet. Unsere Empfehlung: Bokyottiert diesen Nepp!**

Microsofts Sommer-Spiele



SPIELE • Microsoft hat Termine und Preise für die Download-Spiele der nächsten Wochen veröffentlicht: Wenn Ihr diese M! in der Hand haltet, sind der Knallerspaß "Splosion Man" und der Retro-Klopper "Marvel vs. Capcom 2" bereits erschienen. Es folgen ab 5. August im Wochenabstand "Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time Re-Shelled" (mit schicker neuer Polygon-Optik), "Trials HD" (großartige Motorrad-Geschicklichkeit) sowie "Shadow Complex". Die Games kosten jeweils 1.200 MS-Punkte, nur "Splosion Man" gibt es für 800.



ONLINE-TICKER »

+++ "Fallout 3" – Frust und Freude: Schlechte Nachricht für PS3-Abenteurer: Die Zusatz-Inhalte verschieben sich auf September. Die gute Nachricht: "Broken Steel" (mit Levelerhöhung auf 30 und Aufhebung des Endes) kommt als erste Erweiterung. +++ Die Hoffnung bleibt: PS3- und Xbox-360-Fassung von "Tales of Monkey Island" werden nicht ausgeschlossen. +++

SPIELSPASS 1-10

In der Online-Rubrik werten wir mit einer Skala von 1 bis 10.

Battlefield 1943

PS3 360 Ego-Shooter 

Nach "Call of Duty: World at War" verschlägt es Euch in "Battlefield 1943" erneut in die Pazifikschlachten zwischen Amerikanern und Japanern. Doch die schwedischen Entwickler DICE verzichten auf gescriptete Ereignisse, KI-Soldaten und fragwürdiges Pathos und liefern stattdessen einen astreinen Online-Titel ab, der die Vorzüge der bereits sieben Jahre währenden "Battlefield"-Ära souverän unter einen Hut bringt: große Karten für bis zu 24 Spieler mit authentischen Waffen und Fahrzeugen. Die drei Karten Iwo Jima, Wake Island und Gudalcanal stammen wie die Weltkriegsthematik aus dem PC-Erstling "Battlefield 1942", die Grafik-Engine hingegen ist vom letztjährigen Ableger "Battlefield: Bad Company". Dank dieser zerlegt Ihr Gebäude, Pflanzen und Vehikel in ihre Einzelteile, was Ihr zu Eurem taktischen Vorteil nutzt.



360 Die feindliche Übermacht ist chancenlos: Während unsere Squad-Kollegen bereits den Panzer demolierten, kümmern wir uns um die Nachzügler. Dafür gibt es Erfahrungspunkte, die jedoch keine frischen Fähigkeiten liefern.

Am Steuer von Panzer und Jeep verkürzt Ihr die langen Laufwege, selbst Flugzeuge lenkt Ihr im Kampf um die fünf Flaggenpunkte im einzigen Spielmodus 'Eroberung'. Haltet die Stellung lange genug und die Basis geht an Euch. Wer stirbt, bestimmt den Ort des Wiedereinstiegs und wechselt nach Belieben unter den drei Charakterklassen Infanterist, Schütze und Späher. Ingenieur und Sanitäter wurden hingegen gestrichen. Kein Verlust, denn auf deren Medikits seid Ihr nicht länger angewiesen: Selbstheilungskräfte sind mittlerweile auch in "Battlefield 1943" angekommen, um Munitionsnachschub müsst Ihr Euch ebenfalls keine Sorgen machen. Das kommt der Einsteigerfreundlichkeit ebenso zugute wie der Verzicht auf Charakterkonfiguration und Waffenbestückung, Profis hingegen dürfte das stören. Weitere nützliche Features im Kampf um die Inseln: Vierer-Squads mit Funkkanal, anspruchsvolle Flugzeugsteuerung und Luftschläge, bei denen Ihr den Abwurf auslöst. Aufgrund der enormen Popularität bietet EA mittlerweile auf beiden Systemen eine zusätzliche Karte und den Luftkampf-Modus 'Air Superiority' zum Gratis-Download an. *mh*



360 Aus für Camper: Dank Frostbite-Engine zerlegt Ihr die Umgebung effektvoll und raubt Feinden ihre Versteckmöglichkeiten.



360 Erstmals auf Konsole: Flugzeuge in "Battlefield", mit denen Ihr heulend auf Gegner niedersaust.

SPIELSPASS

Entwickler	**DICE, Schweden**
Hersteller	**Electronic Arts**
Preis	**13/15 Euro**



9

Numblast

 **PS3 PSP Denkspiel** 

Der Knobler von Sony sieht auf den ersten Blick wie ein "Bejeweled"-Ableger aus, spielt sich aber deutlich anders. Ihr steuert einen Cursor über das Spielfeld und dreht die damit abgedeckten vier Felder. Ziel ist es, mindestens vier gleiche Zahlen zu gruppieren, damit sie sich auflösen. Dabei springen die Zahlenwerte um 1 nach oben – liegen passende Blöcke daneben, werden diese ebenfalls abgeräumt. Was kompliziert klingt, macht in der Praxis nur wenig Spaß, zumal optische Abwechslung fehlt. Übrigens müsst Ihr für PS3- und PSP-Fassung gesondert löhnen – sie sind nicht kompatibel. *us*



PS3 Geschmackssache: Die japanophile Aufmachung spaltet die Gemüter.



SPIELSPASS

Entwickler	**Sony, Japan**
Hersteller	**Sony**
Preis	**5 Euro**

4

topatoi

  **PS3 Geschicklichkeit** 

Nach einer Crashlandung schlüpft Ihr in die Rolle eines kleinen Gnoms, der mit einer Art Brummkreisel durch eine Gartenwelt eiert. Es warten uninspirierte Hüpfpassagen und Schalterrätsel, die durch den einzigen Spielkniff geringfügig aufgewertet werden: Per Schultertaste steigert Ihr die Drehgeschwindigkeit Eures Vehikels, damit Ihr weiter springen oder steile Anstiege überwinden könnt. "topatoi" wirkt in allen Belangen wie eine gut gemeinte Amateurentwicklung, der es gehörig an Feinschliff fehlt. Dabei macht das Spiel nichts grob verkehrt, trotzdem schwindet schnell die Motivation. *us*



PS3 Die friedliche Umgebungsoptik ist ebenso bieder wie fade.



SPIELSPASS

Entwickler	**Boolat G., Russland**
Hersteller	**Boolat Games**
Preis	**10 Euro**

4

Rocket Riot

360 Action 

Um im Feld der Doppelstick-Shooter, das in der Xbox Live Arcade inzwischen reichhaltig gefüllt ist, noch aufzufallen, muss ein Neuling etwas Besonderes bieten - "Rocket Riot" erfüllt diese Bedingung. Ihr knallt Euch hier nicht mit einem anonymen Raumschiff und klassischer "Robotron"-Steuerung durch düstere Weltall-Szenarien. Stattdessen übernehmt Ihr die Kontrolle eines kleinen Stumpenmännchens, das aus großen Pixeln zusammengebaute Retro-Welten aufmischt.

Der eigenwillige Grafikstil begeistert nicht nur Nostalgiker, denn die erfolgreiche Symbiose aus Klassik-Look und moderner Technik wirkt wie aus einem Guss: Euer Charakter flitzt durch kunterbunte Levels, die durch das leichte Kippen der Kameraperspektive nicht wie herkömmliches 2D wirken, sondern etwas Tiefe besitzen. Alles, was Ihr auf dem Bildschirm seht, kann demoliert werden: Treffen Eure Schüsse Feinde, platzen diese in spektakulären Pixelexplosionen; auch die Landschaft zerfetzt es in kleine Stücke, die physikalisch korrekt durch die Gegend fliegen. Die stilvolle Inszenierung beherbergt ein herkömmliches Spielprinzip (knallt andere ab, bevor sie Euch erwischen), das stark von der Präsentation profitiert. Solospieler haben 80 Levels vor sich, die zum Glück mit anderen Aufgaben aufgelockert werden: Zerstört bestimmte Bauwerke, findet eine Zielperson mittels Heißer-/Kälter-Hinweisen oder bringt einen Football ins Ziel, ohne Euch derweil wehren zu können. Ein Haufen Extras sorgt für noch mehr Rabatz oder skurrile Störeffekte, die vor allem bei den chaotischen Mehrspieler-Runden mit bis zu acht Teilnehmern (vor der heimischen Glotze vier) für Gaudi sorgen. *us*



360 Die Riesenpixel explodieren: Wo Euer "Rocket Riot"-Held hinschießt, bleibt kein Steinchen auf dem anderen – trotzdem verliert Ihr erstaunlich selten den Überblick im Chaos.



Entwickler	Codeglue, USA
Hersteller	THQ
Preis	10 Euro



Magic the Gathering: Duels of the Planewalkers

360 Denkspiel 



360 Das Spielfeld ist aufgeräumt und übersichtlich. In der Leiste oben seht Ihr die verschiedenen Phasen eines einzigen Angriffs, bevor der Gegner an der Reihe ist.



360 Wir greifen immer direkt die Lebenspunkte des Gegners an, der zur Abwehr mit seinen Karten blocken und gleichzeitig kontern kann – aber nicht muss.

Seit 1993 begeistert das Sammelkartenspiel "Magic the Gathering" mit seiner taktischen Tiefe Spieler auf der ganzen Welt: Die Grundregeln sind schnell kapiert, viele spezielle Karten erweitern das vordergründig simple Spielprinzip allerdings um Profi-Finessen. Das Duell der "Planewalker" (Magier, die Kreaturen zum Kampf beschwören) sucht den Mittelweg und ist daher insbesondere für "Magic"-Neulinge empfehlenswert. Übernehmt die Rollen von sich duellierenden Zauberern mit 20 Lebenspunkten, die rundenbasiert Karten von ihrem Stapel spielen. Das Ziel besteht darin, durch geschickten Einsatz dieser Karten die Lebenspunkte des Gegners auf Null zu senken. Inhaltlich beschwört Ihr Zaubersprüche, Kreaturen und Artefakte, die wie dauerhafte Zauber wirken. Zu jeder noch so mächtigen Karte existiert mindestens eine Gegenkarte, weshalb neben etwas Glück, die richtige Karte auf der Hand zu haben, hauptsächlich die richtige Strategie und Kartenkenntnis zum Sieg verhelfen.

Die Kartendecks sind in der "Planewalkers"-Ausgabe zum Großteil fixiert - Ihr könnt also keine eigenen Decks zusammenstellen. Damit nimmt sich die Videospielumsetzung eine der größten Motivationsaspekte, die das Sammelkartenspiel ausmacht. Ihr erweitert lediglich bis zu 16 vorgefertigte Decks, die Ihr in der Kampagne für jeden besiegten Duellgegner freischaltet, um jeweils 17 Karten. Dadurch wird zumindest in Online-Duellen die Spielbalance gewahrt, die Profis haushohe Vorteile gewährt hätte. Blöd aber, dass es bei Spielabbruch keine Bestrafung gibt. Das rundenbasierte Spielprinzip lässt eine Niederlage nämlich früh erkennen und unfair vermeiden. *pu*

SPIELSPASS

Entwickler	Stainless Games, USA
Hersteller	Wizards of the Coast
Preis	10 Euro

7

NyxQuest: Kindred Spirits

Wii **Action-Adventure** 



Wii Den Harpyien habt Ihr anfangs nichts entgegenzusetzen – senkt deshalb die Plattformen ab, um ungefährdet weiterhüpfen zu können.



Wii Das kann buchstäblich ins Auge gehen: Werdet Ihr vom riesigen Glubscher im Hintergrund erspäht, schickt er Euch eine unausweichbare Sandwelle entgegen.

Die ersten paar Tage hieß "NyxQuest" noch "Icarian", dann wurde plötzlich der Name aus nicht näher erläuterten Gründen geändert. Das schadet dem gelungenen Abenteuer aber nicht: Es gehört so oder so zum Besten des WiiWare-Angebots.

Ihr spielt den namensgebenden Engel, der auf die Erde herabsteigt, um den verschollenen Kumpel Ikarus zu suchen. Was Nyx vorfindet, sind allerdings nur die verwüsteten Überreste einer antiken Zivilisation. In rund einem Dutzend Levels macht Ihr Euch auf den Weg durch die seitlich scrollenden Landschaften, um dem Geheimnis der Zerstörung auf den Grund zu gehen. Dank Flügel kann Nyx kurzzeitig flattern und schweben, das alleine würde aber nicht reichen. Insgesamt drei Fähigkeiten spendieren Euch die Götter nach und nach, die Ihr mit der Remote einsetzt. Steuert gleichzeitig Eure Heldin und einen Cursor auf dem Bildschirm, mit dem Ihr u.a. Blöcke bewegt, Falltüren stoppt, Windstöße umleitet und Feuerbälle auf Feinde werft. Action erwartet Euch selten und fast nur bei Kämpfen gegen Schattenbosse, überwiegend habt Ihr es mit zunehmend kniffligeren Rätseln zu tun, die nur mit Grips und Koordination zu lösen sind. "NyxQuest" erinnert an "LostWinds" – nicht zuletzt wegen seines geringen Umfangs; es wurde aber anspruchsvoller und abwechslungsreicher gestaltet. Dazu kommt eine ausgesprochen stimmungsvolle Grafik mit schöner Beleuchtung und ein sphärischer Soundtrack, der die einsamen Szenarien treffend untermalt. *us*



SPIELSPASS

Entwickler	Over the Top, USA	9
Hersteller	Over the Top Games	
Preis	10 Euro	

Garou: Mark of the Wolves

360 **Beat'em-Up** 



360 Der 4:3-Modus ist Pflicht, hübsche Artworks am Rand umrahmen die Handkanten-Action: Am malerischen Wasserfall schlagen sich Terry und Gato.

SNKs bestes Prügelspiel kommt in Europa an: Nach dem Neo-Geo-Debüt Ende 1999 und Umsetzungen für Dreamcast (USA, Japan) und PS2 (Japan) schafft es der bislang letzte Teil der "Fatal Fury"-Serie endlich nach Deutschland. Die Schlägerei begeistert nach wie vor: Unverbrauchte, charismatische Kämpfer bringen eine Fülle an einfach auszuführenden Special Moves mit – die Steuerung (via Fighting Stick) ist makellos, die Hintergründe prächtig und die Animationen schwungvoll. Wer allerdings mit dem Xbox-360-Pad zockt, ärgert sich: Weder Analogstick noch Steuerkreuz erlauben die Präzision der Original- oder PS2-Version. Dafür freuen wir uns über den Online-Modus – endlich können wir in lagfreien Duellen gegen "Garou"-Fans aus aller Welt antreten. *ms*



SPIELSPASS

Entwickler	SNK, Japan	9
Hersteller	SNK Playmore	
Preis	10 Euro	

Gradius ReBirth

Wii **Shoot'em-Up** 



Wii Stilvolle NES-Hommage oder Technik-Katastrophe? Bei größerem Feindaufkommen bleiben typische Slowdowns aus 8-Bit-Zeiten nicht aus.

Im Retro-Pixelrausch freuen sich Horizontal-Shooter-Fans über fünf Remix-Levels mit bekannten Gegnern und Grafikelementen. Damals wie heute erledigt Ihr Feindformationen, weicht pixelgenau Hindernissen aus und pimpt Euren Gleiter. Auf einen Koop-Modus wurde verzichtet, die Grafik orientiert sich an den ersten "Gradius"-Episoden und ist entsprechend oldschool bzw. rückständig. Mehr als eine fordernde (und teils frustige) Variation des Vertrauten haben Fans nicht zu erwarten, stilecht begleitet von Remixen alter Musik. Bonus: drei geheime Level-Passagen und der klassische Konami-Cheat. *mh*

SPIELSPASS

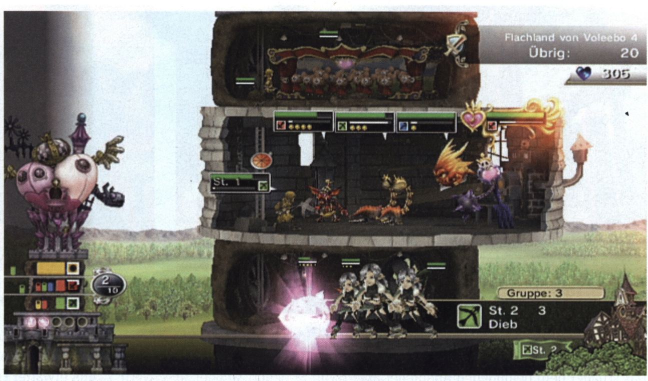
Entwickler	M2, Japan	6
Hersteller	Konami	
Preis	6 Euro	

Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a Darklord

Wii **Strategie** 

Wie der WiiWare-Markenkollege "My Life as a King" ist auch "My Life as a Darklord" kein Rollenspiel. Während der König aber Held einer mäßig prickelnden Aufbausim war, kümmert Ihr Euch als Bösewichtin um die Verteidigung Eures Reichs – oder genauer gesagt Eures Turms. "Darklord" ist nämlich ein Vertreter des 'Tower Defense'-Strategiegenres, der diese Bezeichnung ganz genau nimmt.

Eure Aufgabe ist es, durch den Einsatz der passenden Mittel zu verhindern, dass die widerlichen guten Helden das Dach Eures Bauwerks erreichen und einen Kristall zerstören. Dazu habt Ihr ein Grundkapital an magischen Punkten zur Verfügung, mit denen Ihr neue Stockwerke errichtet und sie mit Monstern füllt, die sich mit Eindringlingen Gefechte liefern. Aktiv eingreifen dürft Ihr nur vereinzelt mittels magischer Objekte, ansonsten beschränkt Ihr Euch auf die Planungsrolle. Angreifer und Schergen haben stets spezielle Fähigkeiten, die beim Gegenüber unterschiedlich starke Wirkung entfalten. Deshalb müsst Ihr möglichst genau ausknobeln, wen Ihr wo positioniert, um den maximalen Schaden zu erzeugen. Das Konzept funktioniert einwandfrei und wird durch schick anzusehende Fantasy-Optik originell und unterhaltsam illustriert. Dahinter verbergen sich jedoch einige Tücken: Eine kleine Übersichtskarte hilft zwar weiter, doch je größer Euer Turm wird, desto weniger habt Ihr ihn im Blick – das kann schnell problematisch werden. Weil Ihr nur mit der Remote steuert, packte Square Enix alle relevanten Infos und Funktionen in mehrere Menüs. Deren Navigation erweist sich schnell als fummelig, zumal wichtige Informationen teilweise unnötig tief vergraben wurden. Außerdem müsst Ihr Euch damit anfreunden, Levels ab und an mehrmals zu spielen: Denn nur wer die Reihenfolge der Gegner kennt, kann taktisch vernünftig planen – das macht aber selbst "Final Fantasy"-Abstinenzlern Spaß. *us*



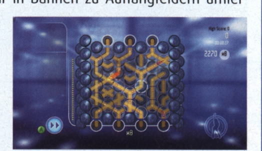
Wii Als dunkle Herrscherin bräuchtet Ihr mehr als zwei Augen und Hände: Nur wer die verschiedenen Angreifer und alle Stockwerke im Blick hat, wird nicht überrannt – die Übersicht links hilft, ist aber nicht genug.

SPIELSPASS 7
Entwickler **Square Enix, Japan**
Hersteller **Square Enix**
Preis **10 Euro**

Droplitz

  **Denkspiel** 

Dass eine Idee für ein Knobelspiel zugleich einfach und doch kompliziert sein kann, beweist "Droplitz". Am oberen Rand des Spielfelds wandern stets Tropfen nach unten, die Ihr in Bahnen zu Auffangfeldern umleiten sollt. Das bewerkstelligt Ihr, indem Ihr runde Felder mit Wegstücken so dreht, dass eine durchgehende Strecke entsteht. Das klappt soweit ganz gut, nur habt Ihr einen begrenzten Tropfenvorrat und viele Punkte gibt es nur bei Combos, die nicht so leicht fallen. Das ist umso ärgerlicher, weil es kein vernünftiges Tutorial gibt und fast alle Spielmodi nur durch High Scores freigeschaltet werden können. *us*



360 Erfolgreiche Punktejagd klappt nur mit Glück oder sehr viel Übung.

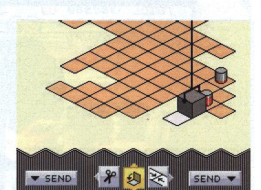


Art Style: Boxlife

 **Denkspiel** 

Die Minimalismus-Serie geht bereits in die sechste DSi-Runde. Diesmal ist es Eure Aufgabe, auf dem Boden liegende Viereckflächen per Stylusstrich so in Schablonen zu schneiden, dass beim Zusammenfalten ein Würfel entsteht.

Im Knobelmodus mit begrenzter Feldzahl ist das motivierend und funktioniert gut, bei endloser Fläche häufen sich dagegen schnell Probleme – der Ärger wächst. Netter Gag: Wer erfolgreich spielt, schaltet Gegenstände für ein "Boxlife"-Zimmer frei. *us*



DSi Der Endlos-Modus taugt nur für geduldige Spieler: Die Kante vorne und die Hindernis-Zylinder sorgen leicht für Frust.

SPIELSPASS 5
Entwickler **Skip, Japan**
Hersteller **Japan**
Preis **5 Euro**

Neue Download-Spiele

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Battlefield 1943	Electronic Arts	–	Taktisch angehauchte Zerstörungsorgie im Zweiten Weltkrieg für Online-Spieler (Test auf Seite 73).	13 €	9
James Pond 2: Codename Robocod *	System 3	PSone	Belanglose Neuauflage einer 16-Bit-Hüpferei, die bestenfalls ausgehungerte Genrefans brauchen können.	5 €	6
Numblast *	Sony	–	Auf Zahlendreherei ausgelegtes Tempo-Denkspiel, das kompliziert und öde ist (Test auf Seite 73).	5 €	4
topatoi	Boolat Games	–	Ideenarmes Abenteuer mit fader Inszenierung, das irgendwie amateurhaft wirkt (Test auf Seite 73).	10 €	4
Zuma	PopCap	–	Die originelle Geschicklichkeitsknobelei hat nichts von ihrem Reiz verloren (Test in MANIAC 04/07).	8 €	9

* funktioniert auch auf PSP

The Secret of Monkey Island

360 **Adventure** 

Ein Klassiker des Adventure-Genres soll mit einer "Special Edition" ein Publikum erobern, das mit LucasArts bisher vorwiegend "Star Wars"-Massenware verknüpft. Die urkomischen Abenteuer von Guybrush Threepwood, der unbedingt Pirat werden will, haben auch 19 Jahre später nichts von ihrem Charme verloren. Der große Kniff ist die Möglichkeit, per Knopfdruck jederzeit zwischen einer 1:1-Emulation des PC-Originals und der optisch sowie akustisch aufgemotzten Neuauflage zu wechseln. Ärgerlich: Mischen geht nicht, deutsche Texte und (englische) Sprachausgabe habt Ihr nur in der modernen Variante. *us*



360 Ihr habt die Wahl: Wollt Ihr Guybrush modern oder in alter Pixel-Glorie?

SPIELSPASS

Entwickler **Telltale Games, USA**
Hersteller **LucasArts**
Preis **10 Euro**

9

Sam & Max retten die Welt

360 **Adventure** 

Die kuriosen Abenteuer vom Hundepolizisten und seinem Karnickelkumpel erschienen ursprünglich als einzelne Episoden auf dem PC, Konsolenbesitzer erhalten gleich die ganze erste Staffel im Gesamtpaket. Bei sechs Abenteuern, die jeweils an die zwei Stunden dauern, arbeitet Ihr Euch nach klassischer Point'n'Click-Manier durch skurrile Szenarien und Rätsel, die selten unlogisch und dafür umso häufiger witzig sind. Schade: Im Gegensatz zur ebenfalls erhältlichen Wii-Ladenfassung gibt es auf der Xbox 360 nur englische Sprachausgabe mit kurz eingeblendeten deutschen Untertiteln. *us*

360 Im Büro von Sam & Max nehmen alle Episoden ihren Anfang.

SPIELSPASS

Entwickler **Telltale Games, USA**
Hersteller **Telltale Games**
Preis **20 Euro**

8

Neue Download-Spiele

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Battlefield 1943	Electronic Arts	–	Online-Shooter für 24 Spieler im Weltkriegsszenario mit vielseitigen Vehikeln (Test auf Seite 73).	15 €	9
Droplitz	Atlus	–	Interessante Knobelei mit unverbrauchtem, jedoch nicht besonders zugänglichem Konzept (Test auf Seite 76).	10 €	5
Garou: Mark of the Wolves	SNK Playmore	Neo Geo	Technisch sauberes Update eines nahezu perfekten 2D-Prüglers – jetzt auch online spielbar (Test auf S. 75).	10 €	9
Madballs in... Boba: Invasion		–	Technisch blitzsauberes Kugel-Abenteuer mit viel Geballere und guten Onlinemodi, aber wenig Charme.	10 €	6
Magic the Gathering: Duels of the...	Wizards o.t.C.	–	Weitgehend werkgetreue Umsetzung des berühmten Sammelkartenspiels mit Suchtfaktor (Test auf Seite 74).	10 €	7
Rocket Riot	THQ	–	Ebenso chaotische wie unterhaltsame Action-Knallerei mit toller Retro-Optik (Test auf Seite 74).	10 €	8
Sam & Max retten die Welt	Telltale Games	–	Die witzigen Abenteuer des Comic-Duos im Komplettset – leider ohne deutschen Ton (Test auf Seite 77).	20 €	8
The King of Fighters '98 Ult. Match	SNK Playmore	Neo Geo	Gewohnt hochkarätige Bitmap-Prügelei, die gegen ihren Markenkollegen "Garou" nicht ganz ankommt.	10 €	8
The Secret of Monkey Island SE	LucasArts	Amiga/PC	Der legendäre Point'n'Click-Spaß ist immer noch klasse, egal ob im Klassik- oder neuen Look (Test auf Seite 77).	10 €	9
Tour de France 2009		–	Komplexe Radsport-Simulation für Strategen, denen die Teamchefrolle nicht zu langweilig ist.	10 €	5
Worms 2: Armageddon	Team 17	–	Mit vielen zusätzlichen Waffen und neuen Spielmodi aufgemotzte Fortsetzung des urigen Rundenduells.	10 €	8

Wii

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
5 Spots Party	Cosmonaut Games	–	'Finde den Unterschied'-Rätselbilder in digitaler Form; Umfang und Steuerung stimmen, das war's dann auch.	5 €	4
Altered Beast	Sega	Arcade	Banale Sidescroll-Prügelei: leidlich gut anzusehen, abwechslungsarm und maßlos überteuert.	9 €	3
Bit Boy!!	Bplus	–	Kruder "Pac-Man"-Verschnitt mit unfairen Situationen, den nur die reizvolle Retro-Aufmachung rettet.	6 €	3
Bomberman '94	Hudson	TurboGrafx-16	Gewohnt unterhaltsame Bombenlegerei, vor allem mit mehreren Freunden ein Riesenspaß.	7 €	8
Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a Darklord	Square Enix	–	Stilvoll inszenierter 'Tower Defense'-Vertreter, der sich von der Konkurrenz durch ein paar eigene Einfälle abhebt, jedoch fummelig zu bedienen ist und nicht ohne Trial&Error auskommt (Test auf Seite 76).	10 €	7
Gradius ReBirth	Konami	–	NES-Revival: Klassischer Horizontal-Shooter im Stil der ersten "Gradius"-Episoden (Test auf Seite 75).	6 €	6
Karate Phants: Gloves of Glory	Snap Dragon G.	–	Extrem simpel geschnitzte Klopperei, die bestenfalls unbedarfte Spieler kurzzeitig unterhalten dürfte.	8 €	2
Let's Catch	Sega	–	Der 'kleine Bruder' von "Let's Tap", bei dem Ihr Bälle fangt und werft – sonst nichts. Das ist viel zu wenig.	10 €	2
MUSHA	Naxat	Mega Drive	Beeindruckender Vertikal-Shooter, der sich trotz schwacher PAL-Anpassung lohnt.	9 €	7
NyxQuest: Kindred Spirits	Over the Top G.	–	Reizvolle Mischung aus Jump'n'Run und Umgebungsknobelei mit sehr ansehnlicher Grafik (Test auf Seite 75).	10 €	9
Ogre Battle: The March of the Black Q.	Square Enix	SNES	Großartiges Fantasy-Stratgie-Spektakel, das im Genre immer noch ganz vorne mitspielt.	9 €	9
Pulseman	Sega	Mega Drive	Gelungene Action-Hüpferei mit bunter Grafik, die von den "Pokémon"-Machern stammt.	9 €	7
Puzzle Bobble Plus!	Taito	–	Geschicklichkeitsknobelei, der unnötige Modernisierungen erspart blieben – deshalb immer noch gut.	8 €	7
Sim Earth: The Living Planet	Hudson	TurboGrafx-16	Interessante, aber arg komplizierte Ökosimulation, die nur wissbegierige Spieler verkraften.	8 €	5
Smash Table Tennis	Nintendo	NES	Simpel-Tischtennis ohne Besonderheiten und damit reichlich überflüssig.	6 €	3
Water Warfare	Hudson	–	Wasserpistolen-Ego-Shooter ohne spannende Besonderheiten, aber immerhin mit Online-Gefechten.	8 €	5
Zoda's Revenge: StarTropics II	Nintendo	NES	SciFi-Abenteuer im "Zelda"-Stil, das durch intelligente Detail-Verbesserungen den Vorgänger aussticht.	6 €	7

Nintendo DSi

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Art Style: Boxlife	Nintendo	–	Minimalistische Schablonenschneiderei: eigentlich reizvoll, aber abwechslungsarm (Test auf Seite 76).	5 €	5
Gehirn-Jogging für zwischendurch	Nintendo	DS	Die Mathematik-Aufgaben von Dr. Kawashima samt ein paar neuen Übungen in der Zweitverwertung.	8 €	8
Gehirntraining	Gameloft	DS	Download-Fassung der gelungenen Minispiel-Sammlung – weniger lehrerhaft und erfreulich kurzweilig.	8 €	8
Puzzle League für zwischendurch	Nintendo	DS	Um die Mehrspieler-Optionen abgespeckte Version der motivierenden Kästchenschieberei.	5 €	8
Sudoku 50! For Beginners	Hudson	–	Noch mehr Zahlenrätsel – durch den kleinen Preis für Sudoku-Novizen nicht uninteressant.	2 €	5

Neuerscheinungen vom 13.6. bis zum 17.7.

aufgepAPPLEt

Mehr Spaß mit iPhone und iPod touch

Die Sims 3

iPhone Simulation

Die Sims richten sich auf dem iPhone häuslich ein: Wie auf Konsole erstellt Ihr ein Alter Ego, das ein Haus in der Sims-Stadt bezieht und dort seinen Alltag lebt. Ihr bekommt eine spärlich eingerichtete Bude, die sich nach und nach zum Luxusapartment ausbauen lässt. Dafür braucht Ihr natürlich Moneten, die Ihr mit fünf Karrieren (u.a. Koch, Politiker und Ganove) ergattert. Job und Eigenheim stellen natürlich nur zwei Elemente der Lebenssimulation dar, wichtig sind auch soziale Kontakte und das Wohlbefinden Eurer Figur: Ihr freundet bzw. 'feindet' Euch etwa mit Nachbarn an und flirtet mit dem anderen Geschlecht. Außerdem achtet Ihr stets auf Bedürfnisse wie Hunger oder Schlaf und erfüllt dem Sim 73 Wünsche, die er im Laufe des Abenteuers äußert. Weil das Geschehen weitgehend aus Beobachtung und Menüaktionen besteht, sind die Minispiele eine willkommene Abwechslung: Ihr angelt z.B. im Parkteich nach Fischen und hantiert in der Küche mit Töpfen und Pfannen. Dabei kommen sowohl Touchscreen als auch Sensoren zum Einsatz. Dank dem drolligen Eigenleben hat "Die Sims 3" reichlich Überraschungen für Euch auf Lager, die zu frechen Experimenten einladen: Mal spielt Ihr den Straßenrüpel, mal den Topmanager!



Entwickler	**Electronic Arts, NL**
Hersteller	**Electronic Arts**
Preis	**7,99 Euro**





iPhone Es wird gefeilscht und geflirtet, geschimpft und gelacht: Stimmungen und Wünsche signalisieren die Sims mit Icons in Sprechblasen.



iPhone So ein Sim kann auch mal ordentlich wütend werden: In der Simulation macht Ihr keine Fehler, sondern entwickelt Euer Leben in verschiedene Richtungen.

FREE PLAY

Sport mit Schwung!

Neben den zahllosen "Free"- und "Lite"-Versionen kostenpflichtiger Sportspiele findet Ihr im App Store auch eigenständige Gratistitel. Der Hersteller Social Gaming Network bietet gleich eine ganze Palette: Dabei handelt es sich vor allem um entspannte Sportarten wie Golf und Bowling, bei denen keine Gegner nötig sind. So stellt Ihr Euch etwa in "iBowl" (siehe Bild rechts) allein aufs Parkett, um eine ruhige Kugel zu schieben. Für kurze Pausen ist die Kugelei auf drei Bahnen ideal, Dauerspieler haben dagegen schnell den Idealschwung raus – dann landet Ihr einen Strike nach dem anderen. Mehr Abwechslung bietet "SGN Golf", bei dem ebenfalls der Beschleunigungssensor des iPhones zum Einsatz kommt: Man muss das Gerät wie einen Golfschläger schwingen! Weil man allerdings immer geradewegs zum Loch schlägt, muss man lediglich auf die Wucht des Schwungs achten. Zusammen mit einem Freund lassen sich spaßige Weitschlagwettbewerbe veranstalten. Ähnlich funktioniert "iBasketball", bei dem Ihr den Ball mit einem Schwung in den Korb werft. Alle drei Spiele empfangen Euch mit einem Tutorial, das die Steuerung erklärt: Die Sensitivität des Schwungs hätte SGN allerdings etwas feinfühliger gestalten können, trotzdem lohnt sich der Download.



DREI AKTUELLE GRATISSPIELE

NAME	HERSTELLER	GENRE
Waterslide Extreme	Dare Digital	Rennspiel
Flood-It!	Lab Pixies	Denkspiel
Wild West Pinball	OOO Gameprom	Flipper

Mass Effect Galaxy

iPhone **Action**

Der Ableger des aufregenden Xbox-360-Abenteuers entpuppt sich als simple Ballerei: Ihr stürmt die einzelnen Räume der fünf Levels aus der Vogelperspektive und tippt auf die erscheinenden Gegner, Euer Held nimmt sie dann eigenständig unter Beschuss. Dezente Abwechslung bringen diverse Spezialangriffe, die z.B. Feinde für wenige Sekunden lähmen oder Schilde brechen – Ihr dürft sie beliebig oft verwenden, per Zeitbalken werden sie nachgeladen. Wie im Vorbild erwarten Euch auch einige Dialoge mit alternativen Antworten, die allerdings keine merklichen Auswirkungen auf die Ballerei haben. Trotz diverser Handlungsanimationen ist die Grafik weitgehend unspektakulär, zumal das iPhone bei einigen Stellen ins Stottern kommt – da hätte sich BioWare mehr Mühe geben können!



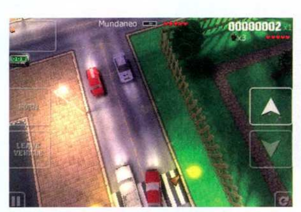
iPhone Lasst es krachen: Mit der seitlichen Icon-Leiste aktiviert Ihr die Spezialmanöver.

Entwickler **BioWare, USA**
Hersteller **Electronic Arts**
Preis **2,39 Euro**
5 Spielspaß

Payback

iPhone **Action**

Der "GTA"-Klon "Payback" kommt von GBA und GP2X aufs iPhone: Man erkundet die Straßen und einige Gebäude von elf Städten, klaut allerhand Fahrzeuge und nimmt die Gangsterkonkurrenz mit Schrotflinte, Flammenwerfer und Minigun aufs Korn. Neben der Handlung mit Missionen gibt es einen offenen Spielmodus sowie die Herausforderung: "Payback" verblüfft technisch mit detaillierter Umgebung, aufwändigen Lichteffekten und reichlich Sprachausgabe. Leider müsst Ihr viele Missionen wiederholen, weil man sich mit der Kippsteuerung nur ungenau durch den Verkehr schlängeln kann – zu Fuß klappt's deutlich besser, weil man mehr Freiraum hat. Außerdem bleibt die KI weitgehend auf der Strecke, die Gegner agieren mitunter scheinbar zufällig auf Eure Aktionen.



iPhone Tolle Bewegungsfreiheit: Ihr erkundet elf riesige Städte zu Fuß und in Vehikeln.

Entwickler **Apex Designs, UK**
Hersteller **James Daniels**
Preis **3,99 Euro**



Fieldrunners

iPhone **Strategie**

Während PSP-Fans noch auf die Download-Schlacht "Fieldrunners" warten müssen, dürfen iPhone-Spieler bereits zuschlagen: Ihr verteidigt Euer Hauptquartier in Echtzeit gegen anstürmende Feindformationen mit Teslatürmen, Geschützen und allerlei anderen Waffensystemen. Nur wenn Ihr diese korrekt platziert und geschickt mischt, können Eure Verteidigungslinien die Angreifer abwehren. Die "Tower Defense"-Variante überzeugt mit putziger Comic-Grafik und bietet reichlich Platz für Experimente: Versucht Euch an den verschiedensten Strategien! Die aktuelle Version (1.2.3) besitzt jedoch leider nur drei Levels: Noch in diesem Jahr wollen die Entwickler ein Update mit weiteren Maps und Waffensystemen nachreichen – dann hätte "Fieldrunners" das Zeug zum iPhone-Knüller!



iPhone Errichtet Abwehrsysteme, um die Feinde am Sturm auf die Festung zu hindern.

Entwickler **Subatomic Studios, RU**
Hersteller **Subatomic Studios**
Preis **2,39 Euro**



Doom Resurrection

iPhone **Action**

id-Software bereichert die Handlung von "Doom 3" um ein neues Kapitel, in dem Ihr Euch durch vier Mars- und zwei Höllenlevels ballert. Im Gegensatz zum Vorbild läuft der Held jedoch eigenständig durch die Abschnitte: Ihr zielt mit dem Neigungssensor und ballert per Touchtaste. Zu besonderen Gelegenheiten darf man auch ein Spezialmanöver nutzen, um etwa den tödlichen Bissen der Höllenbrut auszuweichen.

Trotz des vereinfachten Spielprinzips fordert "Doom Resurrection" blitzschnelle Reaktionen und eine ruhige Hand, denn das Zielen ist gar nicht so leicht! Ebenfalls beeindruckend ist die aufwändige 3D-Grafik, die allerdings nicht über die flache Handlung hinwegtäuschen kann: Etwas mehr inhaltliche Spannung und eine Handvoll Geheimnisse hätten der Ballerei nicht geschadet.



iPhone Der Pfad ist vorgegeben: Ihr zielt per Neigungssensor, ballert und weicht Angriffen aus.

Entwickler **id Software, USA**
Hersteller **id Software, USA**
Preis **7,99 Euro**



TOP-APPS

Navigieren auf dem iPhone

Kaum ist das iPhone 3GS mit GPS-Empfänger im Handel, tummelt sich schon die erste Navigationssoftware im App Store: Während die Vorreiter TomTom und NavNGo noch auf sich warten lassen, bedienen Syngic und Navigon verirrte Apple-Besitzer. Ihr entscheidet Euch derzeit zwischen "Mobile Navigator Europe" (siehe Bild links unten) für 100 Euro und dem "Mobile Maps Europe" (Bild rechts) für rund 80 Euro. Beide Programme bieten ähnliche Funktionen, der "Mobile Navigator" überzeugt jedoch mit präziserer Standortbestimmung und komfortablerer Bedienung – im täglichen Gebrauch werdet Ihr einen deutlichen Unterschied feststellen. Ihr dürft Euch selbst davon überzeugen: Mit der kostenlosen Lite-Version kann man sich zwar nicht führen lassen, aber immerhin das Abfahren von beliebigen Routen simulieren. Im Gegenzug ist die Darstellung Eurer Umgebung im Vergleich zu "Mobile Maps" deutlich karger ausgefallen.





SOCIAL NETWORKING GRATIS

NAME	HERSTELLER	SPRACHE
Facebook	Facebook	Deutsch
Lokalisten	Seven One	Deutsch
Xing	Xing AG	Deutsch



Games aus der Garage

Fernab von Activision, Electronic Arts und Co. bahnt sich eine kreative Revolution an. M! wagt einen Blick auf Geschichte, Gegenwart und Zukunft der Independent Games.

Im Radio läuft mal wieder nur Pop aus der Retorte. Und auch an der Konsolenfront macht sich die geklonte Langeweile breit. Aus dem musikalischen Einheitsbrei retten uns Garagen-Bands – junge Talente, die es mit ein bisschen Taschengeld und jeder Menge frischer Ideen bis nach oben schaffen. Doch wer befreit uns aus dem Grau der großen Spielefirmen? So wie es aussieht, naht auch hier Rettung aus den Garagen und Hobbykellern. Unabhängig vom Geld eines Publishers entstehen Spiele, die sich weder vor Innovationen noch vor einem persönlichen Anstrich scheuen.

Die Weltraumschießerei "Computer Space" ist den meisten noch zu kompliziert. Erst mit "Pong" gelingt Nolan Bushnell und seiner Firma Atari der Durchbruch.

Am Anfang war das Hobby

Junge Programmierer mit revolutionären Ideen sind nichts Neues: Sie waren vor Jahrzehnten die ersten Spielentwickler. Ohne finanzielle Interessen und professionelle Strukturen legten sie mit ihrer Tüftelei an Soft- und Hardware das Fundament unseres Hobbys. Den Anfang machte 1961 der Student Steve Russell, als er mit "Spacewar!" das erste Ballerspiel programmierte. Ihn reizte die Herausforderung, dem Großrechner seiner Uni das Spielen beizubringen. Was seine kreative Energie in Bewegung gesetzt hat, wird erst zehn Jahre später deutlich. Inspiriert durch "Spacewar!", setzt der junge Unternehmer Nolan Bushnell das Spielprinzip als kommerziellen Spielautomaten um. "Computer Space" (1971) wird zwar kein Erfolg, markiert aber den Beginn der Videospiel-Industrie.

Der Fluch des Geldes

Mit dem Geldregen in den späten Siebzigern übernehmen nach und nach Geschäftsleute das Ruder der wachsenden Industrie. Die ehemaligen Hobby-Entwickler stehen bei großen Firmen unter Vertrag und sollen am Fließband finanzielle Erfolge produzieren. Viele Programmierer wollen sich den strengen Arbeitsbedingungen von Atari & Co. nicht unterordnen und gründen eigene Firmen. Der heutige Publishing-Gigant Activision ist damals das erste unabhängige Entwicklerstudio. Mitte der Achtziger führt der Mangel an Innovation schließlich zu einem Crash der westlichen Videospiel-Industrie. Nintendo reagiert auf den Untergang der Konkurrenz mit einer strengen Lizenzpolitik (siehe Kasten unten). Neue Konkurrenten wie Sega oder Sony tun es ihnen später gleich und versuchen, minderwertige Spiele von ihren Konsolen und vom Markt fernzuhalten. Das bedeutet für kleine

Auch die beiden Apple-Gründer Steve Jobs (links) und Steve Wozniak haben in der Garage angefangen.

Die berüchtigte Lizenz-Politik von Nintendo

Wer in den Achtzigern und Neunzigern für Nintendo-Konsolen entwickeln will, muss schwere Einschränkungen akzeptieren. So dürfen Lizenzpartner ihre Spiele erst nach zwei Jahren für Konkurrenz-Konsolen umsetzen und sind verpflichtet, eine Mindestmenge Module von Nintendo abzunehmen. Alle Spiele unterliegen zudem einer strengen Inhalts- und Qualitätskontrolle. Wer die Ansprüche des Lizenzgebers erfüllt, darf seine Spiele mit dem "Nintendo Seal of Quality" kennzeichnen. Technische Sperren in den Konsolen und Modulen sorgen dafür, dass sich die Lizenzbestimmungen nur schwer umgehen lassen. Mittlerweile hat Nintendo seine Bedingungen abgemildert, bekämpft aber nach wie vor jeden Versuch, Sperren zu umgehen und unlizenzierte Software zu veröffentlichen. Zuletzt erwirkte Nintendo in Japan ein Verkaufsverbot des R4-Moduls, mit dem sich neben Heimentwicklungen auch Raubkopien auf dem DS abspielen lassen.

Original Nintendo Seal of Quality TM



"World of Goo": Um an das Levelende zu kommen, setzt Ihr die Goos zu komplexen Konstruktionen zusammen.

"Zeno Clash": Ähnlich skurriles Charakterdesign sieht man sonst nur in der "Oddworld"-Serie.

Erst spielen, dann bezahlen!

Statt die Werbetrommel zu rühren, "verschenken" John Carmack und John Romero in den Anfangstagen von id Software Testversionen ihrer Spiele. Im Fall von "Doom" funktioniert die Mund-zu-Mund-Propaganda so gut, dass am 10. Dezember 1993, dem Tag der Veröffentlichung der Shareware-Fassung, der Download-Server zusammenbricht. Die Demo verbreitet sich weltweit und schon bald regnet es Schecks von begeisterten Spielern, die eine Vollversion haben wollen. Dieses Prinzip lebt noch heute in der 'Demo-Version' fort und wird weiterhin von vielen Indie-Entwicklern erfolgreich genutzt.





In "Gravitation" lernen wir eine wichtige Lektion über den Verlust geliebter Menschen.

Entwickler und Hobby-Programmierer vorerst das Aus auf den Konsolen. Erste erschwingliche Heimcomputer bieten bereits Anfang der Achtziger eine Alternative für Hobby-Programmierer. Sind sie vorher von der Hardware der großen Firmen abhängig, können sie nun im eigenen Zuhause Spiele entwickeln. Die Diskette ersetzt die teure Modultechnik der Konsolen und macht eine preiswerte Vermarktung der Heimentwicklungen möglich. Auf den Schulhöfen und an Universitäten blüht der Tauschhandel mit Eigenkreationen. Der Szene der Heimentwickler entstammen fast alle heutigen Größen der Spielebranche, von Peter Molyneux bis hin zum "Dragon Quest"-Designer Yuji Horii.

Teilen lohnt sich

Open Source und offene Plattformen, einsteigerfreundliche Programmiersprachen und weltweite Vernetzung beflügeln in den Neunzigern die Kreativität. Während alte Hasen wie Activision schon lange zum Mainstream gehören, mischt eine neue Generation von unabhängigen Entwicklern die Branche auf. Das kleine Studio id Software revolutioniert 1992 mit Shareware die Computerspiel-Vermarktung (siehe Kasten oben) und die Independent-Szene organisiert sich im Netz, um gemeinsam an Projekten zu arbeiten und ihre Werke vielen Menschen zugänglich zu machen. Ende der Neunziger öffnen immer mehr Hersteller ihre Spiele für Modifikationen oder erklären 3D-Engines zum Allgemeingut.

Von den kreativen Möglichkeiten profitieren sowohl unabhängige als auch professionelle Entwickler: Ohne die freien Entwickler-Tools der etablierten Firmen wäre das Shooter-Experiment "Narbacular Drop" der Studenten vom DigiPen Institute of Technology nicht realisierbar gewesen. Die Ideen des Indie-Teams inspirierten die Macher des Puzzle-Shooters "Portal". 'Teilen' heißt das neue Schlagwort der Videospiel-Industrie.

Independent's Day

Seit ein paar Jahren drängen Hobbyisten und Garagen-Programmierer mit Macht zurück ins Rampenlicht. Nicht nur haben sie sich finanziell von den großen Publishern emanzipiert, auch kreativ gehen sie eigene Wege und experimentieren mit neuen Ansätzen. Unabhängige Meisterwerke wie die nachdenklichen Miniaturen "Passage" »



Perfekte Partnerschaft: Während DigiPen mit "Narbacular Drop" die innovative Idee entwickelt...

...liefert der "Half-Life"-Macher Valve das technische Know-how. Das Ergebnis heißt "Portal" und vereint das Beste beider Seiten.

Acht Indie Games M!pfehlungen

WORLD OF GOO

Jahr: 2008
Entwickler: 2D Boy
System: Wii/PC/Mac



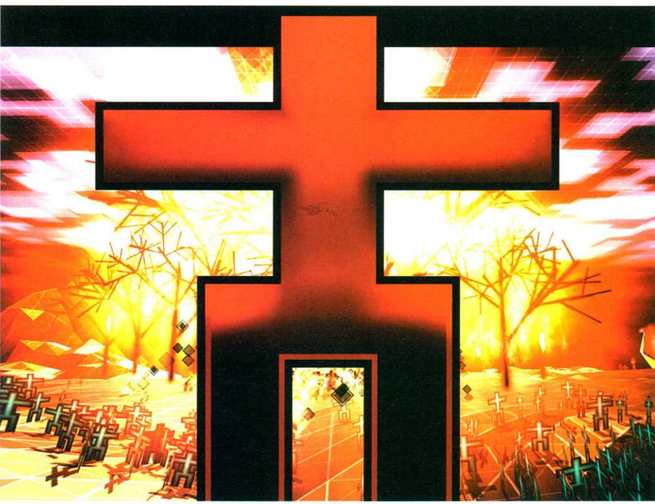
In "World of Goo" wird hochgestapelt: Um an das Levelende zu kommen, türmt Ihr schleimige Kugeln zu gewagten Konstruktionen auf. Die Schwerkraft stellt dabei ebenso ein Hindernis dar, wie die mit Fallen gespickte Umgebung. Die skurrile Präsentation setzt dem Ganzen die Indie-Krone auf.

BRAID

Jahr: 2008
Entwickler: Number None
System: 360/PC



Noch nie wurde die Manipulation von Zeit so konsequent umgesetzt wie in "Braid". Um alle Puzzleteile eines Levels zu ergattern, spult Ihr die Zeit so lange vor und zurück, bis Euch der Kopf qualmt. Zur Belohnung deckt Ihr Fragmente der emotionalen Geschichte um Tim und seine verschwundene Prinzessin auf.



Survival of the Flattest: Im Krieg der Strichmännchen muss die Pflanzenwelt von "Darwinia" als Erstes dran glauben.

und "Gravitation" von Jason Rohrer blenden uns nicht mit Grafik-Budenzauber, sondern versuchen, mit ihrer Spielmechanik Emotionen zum Ausdruck zu bringen. Das chilenische Entwickler-Team ACE bietet uns mit "Zeno Clash" solide Ego-Brawler-Kost und überrascht mit einer surrealen Fantasy-Spielwelt – abseits von "Herr der Ringe"-Klischees. Derek Yu hingegen konzentriert sich auf das Wesentliche unseres Hobbys und serviert uns mit dem Retro-Plattformer "Spelunky" puren Spielspaß ohne Schnörkel.

Für alle Indie-Entwickler gilt: Weniger ist mehr. Um diese kreative Freiheit werden sie von vielen Profis beneidet, die Riesenbudgets und strenge Lizenzvorgaben zunehmend als Belastung empfinden. Viele erfahrene Programmierer, Grafiker und Musiker verlassen deshalb die großen Studios und werden unabhängig, um wieder eigene Ideen verwirklichen zu können. Das Ergebnis sind so geniale Spiele wie der WiiWare-Titel "World of Goo" von den ehemaligen Electronic-Arts-Mitarbeitern Kyle Gabler und Ron Carmel. Ihr Spiel bietet nicht nur unverbrauchte Puzzle-Aufgaben, sondern es ist auch ein Seitenhieb auf den Ex-Arbeitgeber: Die im Spiel vertretene World of Goo Corporation produziert grauen Schleim am laufenden Band. Ein Schelm, wer da an EA denkt.

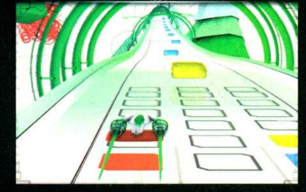
Perlentauchen

Indie-Games werden mittlerweile für fast alle Plattformen entwickelt, daher ist es schwer, in der Masse die Übersicht zu wahren. Brillante Perlen drohen in einem Berg aus minderwertigen Plagiaten oder langweiligen Experimenten unterzugehen. Das Independent Games Festival (www.igf.com) versucht seit 1999, die Spreu vom Weizen zu trennen. Fast jedes Indie-Game mit Rang und Namen feierte hier sein Debüt. Unauffälligere, aber nicht weniger kreative Spiele finden im Netz auf Szeneseiten wie The Independent Gaming Source (www.tigsource.com) ihren Platz. Kommerzielle Download-Portale wie Steam oder Greenhouse ermöglichen ambitionierten Indie-Entwicklern, ihre Spiele in Geld zu verwandeln. Auf den Next-Generation-Konsolen ist die Auswahl an Indie-Games noch übersichtlich. Microsoft, Sony und Nintendo picken aus dem reichen Angebot nur vielversprechende Titel heraus. Die Sorgfalt lohnt sich: Im PlayStation Network, der Xbox Live Arcade und dem WiiWare Store flitzen Spiele wie "Braid", "World of Goo" und "Flower" tausendfach durch die Glasfaser-Kabel und die Konsolenhersteller verdienen bei jedem Download mit. Der Nachschub an hervorragenden Indie-Games scheint grenzenlos. Das bald als WiiWare-Titel veröffentlichte "Cave Story" von Daisuke Amaya gehört beispielsweise schon zu den Klassikern des Independent Gaming auf dem PC.

Microsoft geht noch einen Schritt weiter und fördert gezielt den Nachwuchs. Mit der

AUDIOSURF

Jahr: 2008
Entwickler: Dylan Fitterer
System: PC



In dem rasanten Puzzlespiel "Audiosurf" jagt Ihr über abstrakte Rennstrecken und sammelt farbige Blöcke auf. Berühren sich drei gleichfarbige Klötze, lösen sie sich auf und geben Punkte. Der Clou: Die Rennstrecken werden aus den Songs Eurer eigenen Musik-Sammlung generiert.

CORTEX COMMAND

Jahr: Noch in der Entwicklung
Entwickler: Data Realms
System: PC/Mac



"Cortex Command" ist ein Strategiespiel für bis zu vier Spieler. Als Gehirn im Bunker kontrolliert Ihr eine wuselige Roboter-Armee, grabt nach Gold und ballert Euch durch eine komplett zerstörbare Welt bis zum gegnerischen Gehirn. Die komplexe Physik-Engine des Spiels sorgt dabei für aberwitziges Chaos.

FLOWER

Jahr: 2009
Entwickler: ThatGame Company
System: PS3



Keine Lust mehr auf muskelbepackte Kampfmaschinen und Explosionen? In "Flower" steuert Ihr den Wind, sammelt Blütenblätter und bringt nach und nach eine Blumenwiese zum Blühen. Mit gelungener Sixaxis-Steuerung und poetischer Atmosphäre zählt "Flower" zu den schönsten Indie-Games.

AQUARIA

Jahr: 2007
Entwickler: Bit Blot
System: PC/Mac



Als Wassernixe Naija durchschwimmt Ihr die liebevoll gestaltete Welt von "Aquaria" auf der Suche nach ihrer verlorenen Erinnerung. Dabei kämpft Ihr gegen allerhand Unterwasser-Getier, bergt Schätze, bereitet heilende Nahrungsmittel zu und nutzt magische Lieder, um andere Formen anzunehmen.

Entwicklerumgebung XNA (Bericht in M! 07/09) bietet der Konzern ein kostenloses Werkzeug an, mit dem man für Xbox 360 und PC eigene Spiele entwickeln kann. Gegen eine jährliche Gebühr von 99 Euro darf man seine Kreationen auf dem jüngst von "Community Games" in "Indie Games" umgetauften Bereich des Marktplatzes von Xbox Live zum Verkauf anbieten. Sony wiederum erklärt seine in die Jahre gekommene PlayStation 2 zur offenen Plattform und verzichtet in Zukunft auf eine Qualitäts- und Inhaltskontrolle. Für kleine Entwickler ist die alte Hardware – genauso wie Segas Dreamcast – eine interessante Spielwiese. Vollständig auf Homebrew-Software ausgerichtete Konsolen wie das Handheld GP2X bieten zusätzliche Vielfalt. Die Voraussetzungen für kreative Spielentwickler sind so gut wie nie. Es lohnt sich also, in Zukunft die Augen aufzuhalten und nach den Perlen von morgen zu tauchen.

Zu früh gefreut?

Die derzeitige Aufmerksamkeit für Indie-Games wird nicht nur positive Effekte haben. Die Geschichte der Videospiele hat mehr als einmal gezeigt, wie ein erfolgreicher Trend zur Gewinnmaximierung ausgenutzt werden kann. In Zukunft erwarten uns demzufolge auch Spiele, auf denen zwar "Independent" drauf steht, aber herzlose Stangenware drin ist. Daher ist das Engagement der großen Hersteller kritisch zu betrachten. Je mehr Geld fließt, desto größer wird der finanzielle Erfolgsdruck.

Die wirklichen Indie-Games wird man auch in Zukunft nur da finden, wo Kreativität und Innovation nicht durch reines Streben nach Gewinnmaximierung blockiert wird. Schließlich laufen im Radio mittlerweile auch die Garagen-Bands hoch und runter. *ch*

Introvertiert und unabhängig

Der englische Entwickler Introversion Software gehört zu den Pionieren des Independent Gaming. Jetzt plant der Entwickler den Schritt vom PC zu den Konsolen.



In der Anfangszeit von Introversion hielt noch das Wohnzimmer der Eltern als Versandzentrum her.

Als die drei Freunde Chris Delay, Mark Morris und Thomas Arundel im Jahre 2002 anfingen, zusammen Spiele zu entwickeln, wurde noch am heimischen Schreibtisch programmiert. Bevor Introversion in ein eigenes Büro in London umzog und auf ein Dutzend Mitarbeiter aufstockte, hatte das Hobby-Studio mit einigen Schwierigkeiten zu kämpfen. Zwar verkaufte sich sein erstes Spiel "Uplink" ordentlich, aber noch nicht häufig genug, um für langfristige Sicherheit zu sorgen.

Auch der Hauptpreis beim Independent Games Festival 2006 für sein zweites Spiel "Darwinia" half dem jungen Unternehmen nicht aus seiner finanziellen Misere. Die Rettung kam erst durch eine Vereinbarung mit dem "Half-Life"-Entwickler Valve. Auf deren Download-Plattform Steam verkaufte sich "Darwinia" wie geschnitten Brot und ermöglichte die Veröffentlichung des nächsten Spiels "Defcon". Es ist Introversion bis heute gelungen, seine kreative Unabhängigkeit zu bewahren und Spiele zu entwickeln, die nicht nur Spaß machen, sondern auch zum Nachdenken anregen. Doch die knappen Finanzen reichen immer nur bis zur nächsten Veröffentlichung, weshalb das Bestehen des Entwicklers nun maßgeblich vom Erfolg auf den Konsolen abhängt.

Strichmännchen und Weltkriege

Das Action-Strategiespiel "Darwinia" versetzt PC-Spieler bereits seit 2005 in das Innere eines von grünen Strichmännchen bevölkerten »

SPELUNKY

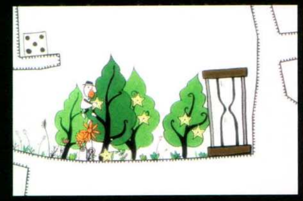
Jahr: 2008
Entwickler: Derek Yu
System: PC



Trotz seines simplen Spielprinzips und des unfairen Schwierigkeitsgrades fesselt das Gratisspiel "Spelunky" gnadenlos an den Bildschirm. Als "Indiana Jones"-Verschnitt peitscht, bombt und schießt Ihr Euch durch Levels, die nach jedem Game Over neu berechnet werden.

BLUEBERRY GARDEN

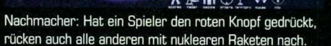
Jahr: 2009
Entwickler: Erik Svedäng
System: PC



Die Bilderbuch-Welt des diesjährigen Gewinners des Independent Games Festival ist lebendig: Um einer drohenden Flut zu entkommen, müsst Ihr die Eigenschaften verschiedener Früchte nutzen, Samen ausstreuen und das Biotop von "Blueberry Garden" nach Euren Bedürfnissen umgestalten.

Computersystems und kassiert weltweit Höchstwertungen. Viren haben die Welt der friedlichen Darwinianer befallen und drohen, ihre Zivilisation zu vernichten. Während Ihr mit der linken Maustaste Eure an den 80er-Jahre-Computerfilm "Tron" erinnernden Einheiten durch abstrakte Levels lotst, nehmt Ihr mit der rechten Maustaste Würmer und Spam-Mails aufs Korn. Der faire Schwierigkeitsgrad erlaubt auch Strategie-Anfängern schnelle Erfolge: Wird eines Eurer "Programme" von Viren "gelöscht", könnt Ihr es einfach "neustarten". Im Herbst soll zudem "Darwinia+" in der Xbox Live Arcade ankommen und neben der Singleplayer-Kampagne auch die Features der Multiplayer-Erweiterung "Multiwinia" enthalten.

Auch "Defcon" ist ein Echtzeit-Strategiespiel, aber mit ernsterer Thematik. Wie im Film "War Games" bekämpfen sich bis zu sechs Spieler auf dem thermonuklearen Schlachtfeld. Könnt Ihr Einheiten wie Raketen-Silos und U-Boote zu Beginn lediglich auf der Weltkarte platzieren und bewegen, erweitern sich mit höherer Sicherheitsstufe Eure Möglichkeiten. In den letzten Phasen des Krieges führt Ihr See- und Luftschlachten und zündet schließlich Euer nukleares Arsenal. Hier schlägt "Defcon" düstere Töne an: Jede Partie des Kriegsspiels endet in der atomaren Vernichtung der Welt. Gewonnen hat, wer die wenigsten Opfer in den eigenen Reihen zu verzeichnen hat. Durch seine einfache Bedienung und die kurze Kriegsdauer ist "Defcon" wie geschaffen für den Nintendo DS. Nachdem der letzte Publisher des Hosentaschen-Weltkriegs Pleite gegangen ist, sucht Introversion Software seit kurzer Zeit nach einem Ersatz. Hoffen wir, dass das gelingt, ehe die Welt wirklich unter einem Meer aus Bomben versinkt.

Nachmacher: Hat ein Spieler den roten Knopf gedrückt, rücken auch alle anderen mit nuklearen Raketen nach.



Während Ihr in "Darwinia" die grünen Strichmännchen noch vor Viren beschützt…



Die Jungs von Introversion promoten ihre Spiele gerne mal in passender Kluft.

…hetzen Ihr sie in "Multiwinia" in den Krieg gegen andersfarbige Stämme.

"Spaß ist subjektiv"

M! im Gespräch mit Introversion Softwares Lead Designer Chris Delay.

M! Games: Independent Games sind zu einer populären und erfolgreichen Bewegung geworden. Siehst Du Gefahren in dieser Entwicklung?

Chris Delay: Alle wirklich großen Firmen haben als unabhängige Entwickler angefangen und sind von da aus immer weiter gewachsen. Persönlich würde ich es aber ungern sehen, wenn Introversion zu sehr wächst und nur noch austauschbare Spiele entwickelt, statt seinen Idealen treu zu bleiben.

Eure Spiele, genauso wie viele andere Indie-Games, sind abstrakt präsentiert und verfolgen simple Spielprinzipe. Trotzdem sind sie oft launiger als manch komplexe Big-Budget-Produktion. Wie stehst Du zu Minimalismus in Spielen?

Minimalismus erlaubt mehr kreative Freiheit und ermöglicht Spielern, sich auf den eigentlichen Kern eines Spiels zu konzentrieren, ohne von zu vielen Details abgelenkt zu werden. Wie in der Kunst schafft die Vereinfachung der Elemente eines Spiels Raum für mehr Bedeutung.

Ein Hauptvorwurf an Indie-Games ist, dass sie für ihren künstlerischen Anspruch den Spielspaß vernachlässigen. Was sind Deine Ansichten zum Balanceakt von künstlerischer Freiheit und Spaß?

Indie-Entwickler können sich glücklich schätzen, dass sie die Freiheit haben, sich in ihren Spielen mit Dingen zu beschäftigen, die sie emotional berühren. Außerdem ist Spaß sehr subjektiv. Wir dachten, "Multiwinia" mache Spaß, aber auf dem PC hat es sich schlecht verkauft. Hätten wir es deswegen nicht entwickeln sollen?

Noch immer gibt es relativ wenige Independent Games auf den Konsolen von Nintendo, Sony und Microsoft. Was sind die größten Hindernisse für Indie-Entwickler, um ihr Spiel auf Konsole zu veröffentlichen?

Anders als bei PC-Spielen gibt es viele versteckte Kosten, wenn man ein Konsolenspiel entwickeln will. Um sicher zu gehen, dass das Spiel die Anforderungen des Konsolen-Herstellers erfüllt, ist es beispielsweise oft notwendig, externe Tester zu engagieren. Wenn man am Ende mehr investiert, als man durch das Spiel einnimmt, ist es sinnlos, es überhaupt zu versuchen.

Für "Darwinia+" arbeitet Ihr eng mit Microsoft zusammen. Besteht da nicht die Gefahr, dass Ihr Eure Unabhängigkeit verliert? Und wo liegen die Vorteile, mit einem erfahrenen Publisher zu arbeiten?

Sie haben nicht die Kontrolle über das Spiel übernommen, aber uns zu rigoroser Fehlersuche verdonnert. Ein Vorteil dieser Zusammenarbeit ist die große Professionalität von Microsoft. Wir haben viel darüber gelernt, wie man ein Projekt konsequent zum Abschluss bringt, und werden diese Erfahrungen für zukünftige Spiele-Entwicklungen zu nutzen wissen.



SPECIAL EDITION
MIT EXKLUSIV-COVER

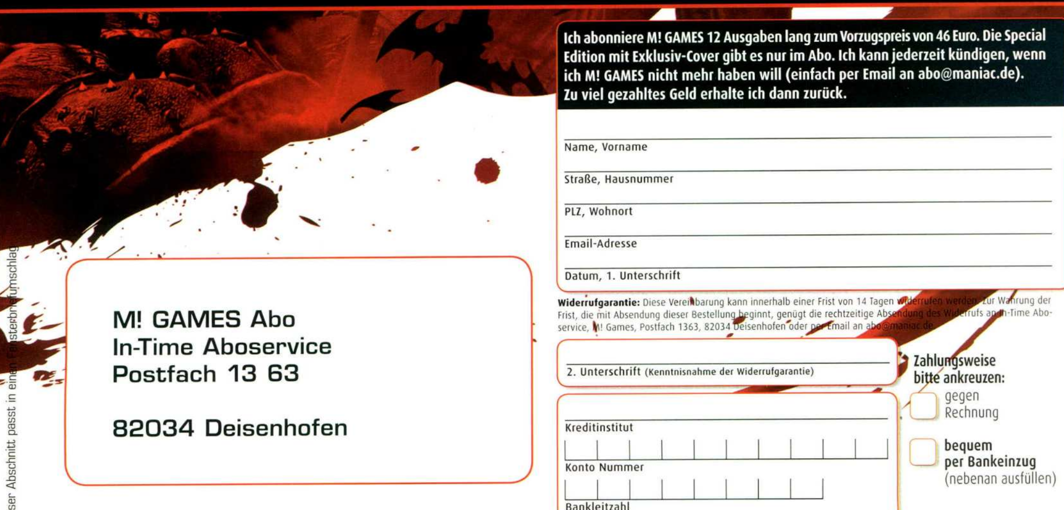
IM INTERNET UNTER
WWW.MANIAC.DE

TELEFONISCH UNTER
(089) 85 85 38 45

Die Special Edition von M! GAMES bekommst Du nur im Abo. Sie ist limitiert und nicht am Kiosk erhältlich!

WEITERE ABOVORTEILE:

- **15% GÜNSTIGER:** 12 AUSGABEN FÜR NUR 46 EURO
- **FRÜHER ALS AM KIOSK:** LIEFERUNG FREI HAUS
- **JEDERZEIT KÜNDBAR MIT** GELD-ZURÜCK-GARANTIE



Ich abonniere M! GAMES 12 Ausgaben lang zum Vorzugspreis von 46 Euro. Die Special Edition mit Exklusiv-Cover gibt es nur im Abo. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich M! GAMES nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich dann zurück.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time Aboservice, M! Games, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Zahlungsweise bitte ankreuzen:

- ☐ gegen Rechnung
- ☐ **bequem per Bankeinzug** (nebenan ausfüllen)

Kreditinstitut

Konto Nummer

Bankleitzahl

M! GAMES Abo
In-Time Aboservice
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Dieser Abschnitt passt in einen Fensterbriefumschlag

17.500 Dollar für ein Spiel

RETRO • Sammler JJ Hendricks ist einer der wenigen Menschen, der zwei Module von "Nintendos World Championships 1990" sein Eigen nennt. Die graue Version des NES-Promo-Spiels, das 1990 bei den Powerfest-Wettbewerben gezockt wurde, befand sich bereits in seinem Besitz – davon wurden weltweit 90 Stück hergestellt. Aber wer gibt sich mit der grauen Maus zufrieden, wenn er die noch seltenere (es wurden nur 26 Stück produziert!) goldene Variante haben kann? Die gibt es alle heilige Zeit mal bei eBay: 25.000 US-Dollar wollte der Besitzer haben, Hendricks nur 17.500 zahlen. Was nach Hendricks' Angebot folgte, war eine Achterbahnfahrt der Gefühle, an deren Ende er tatsächlich ein Päckchen mit dem seltenen Goldschatz erhalten hat.

Cooking Mama & Girlfriends



MAGAZIN • In Frankreich, genauer gesagt beim Spieleheft 'IG – l'esprit du jeu video' müssen einige beinharte "Cooking Mama"-Fans sitzen – denn für ihre dritte Ausgabe hat sich die Redaktion obiges Cover gestalten lassen. Uns hat das Motiv gefallen: putzige Videospiel-Heldinnen im 'Mama'-Look (von Peach und Samus über Mai Shiranui oder Ivy bis hin zu Faith aus "Mirror's Edge" und Lara Croft) – das hat was. Wer in nächster Zeit einen Frankreichbesuch plant, sollte sich 8 Euro in die Tasche stecken und das Magazin am Kiosk erwerben. Wer die einzelnen Mädels genauer bewundern möchte, macht einen Abstecher zur Flickr-Seite der Künstlerin Ruth Steen: www.flickr.com/photos/38302249@N02/

Wecker aus der Hölle



MERCHANDISE • Dieser Wecker im Tanzmatten-Design sieht nicht nur außergewöhnlich aus, er kann auch etwas Besonderes: Die "Finger Dance Alarm Clock" macht Euch wirklich wach. Während bei anderen Weckern ein Tastendruck im Halbschlaf genügt, um den Alarm auszuschalten, müsst Ihr hier eine Folge von Lichtsignalen auf die vier Richtungsfelder tippen, damit das Weckgeräusch aufhört. 'Noch mal kurz auf die Schlummertaste drücken' ist also nicht. Erstehen könnt Ihr das witzige Gimmick im Onlineshop www.thumbsupuk.com zum Preis von 12 Euro.

Dragon Quest IX ist da

SPIELE • Am 11. Juli erschien in Japan das lang erwartete "Dragon Quest IX" für DS und verkaufte sich in den ersten Tagen über 2,3 Millionen Mal. Ein Exemplar haben wir uns gesichert: Das grafisch beeindruckende 3D-Abenteuer orientiert sich inhaltlich stark am dritten Teil der Serie. In einem flexiblen Editor bastelt Ihr Eure Heldin bzw. Euren Helden und sucht mit einer vorgegebenen oder selbst gebastelten Party das Abenteuer. Spielerisch bietet auch Teil 9 klassisch-charmante "Dragon Quest"-Kost: Zieht von Stadt zu Stadt, löst die örtlichen Quests, wechselt gelegentlich die Klasse und verhaut Monster. Neu: Zufallskämpfe sind Geschichte und über lokales Wi-Fi ziehen mehrere Spieler gemeinsam los. Zusätzlich stehen erste Bonus-Missionen bereits als Download zur Verfügung



Bereits am Morgen des Launch-Samstags bildeten sich bei Tokios Händlern lange Schlangen.

"Dragon Quest IX" verspricht ein Festmahl für RPG-Fans zu werden, ist es doch erst das zehnte Spiel, das in der japanischen Famitsu die Top-Wertung 40 von 40 abräumen konnte. Leider ist eine West-Version bislang nicht in Sicht. In Japan rechnet Square Enix derweil damit, die 5-Millionen-Marke zu knacken.





"Dragon Quest IX" ist hübsch – selten gab es auf DS so detaillierte und saubere 3D-Szenarien.



Zu Beginn werdet Ihr als Schutzengel in die Welt geschickt und klickt Euch durch japanische Textboxen.

10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von PLAY-ASIA.COM

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Blood of Bahamuth	Square Enix	DS	50 €	Japan	6. August
Katamari Damacy Tribute	Namco-Bandai	PS3	55 €	Japan	im Handel
Juon	AQ Interactive	Wii	45 €	Japan	im Handel
Mana Khemia 2: Fall of...	Koei	PS2	40 €	USA	25. August
Melty Blood: Actress Again	Ecole	PS2	50 €	Japan	20. August
Muramasa: The Demon Blade	Marvelous	Wii	50 €	USA	1. September
Phantom Brave: We meet...	Atlus	Wii	40 €	USA	11. August
Prof. Layton & The Diabol. Box	Nintendo	DS	40 €	USA	24. August
Section 8	SouthPeak	360	55 €	USA	25. August
Space Bust-a-Move	Taito	DS	20 €	USA	im Handel

IMPORT-TICKER »

+++ Schwache Japan-Bilanz: In der ersten Hälfte des Jahres sank der Umsatz mit Videospielen um 24 Prozent gegenüber dem Vorjahr. +++ Nachschub: "Valkyria Chronicles 2" kommt für PSP – samt neuem Helden, mehr Konfigurationsmöglichkeiten für Vehikel und Soldaten sowie einem Ad-hoc-Mehrspieler-Modus. +++ Voting: Bis zum 25. August könnt Ihr auf www.ryu-audition.com/vote/index.php abstimmen, welche Mädels es als Hostess-Girls in die nächste "Yakuza"-Episode schaffen. +++

Shin Megami Tensei: Devil Survivor

DS Strategie-Rollenspiel

Kommt Euch das bekannt vor? Eine Gruppe Teenager kämpft in Tokio und vor allem im hippen Shibuya sieben Tage lang ums Überleben. Dabei bekommen sie es mit gefährlichen Dämonen zu tun. Nein, es geht nicht um den RPG-Geheimtipp "The World Ends With You", sondern das neue "Shin Megami Tensei"-Spiel. Denn mit dem Setting und der poppigen Präsentation sind die Gemeinsamkeiten schon erschöpft. "Devil Survivor" ist eine Mischung aus Strategiespiel und RPG. Ihr folgt der Handlung um Euren Helden und seine Freunde, die um ihr Überleben kämpfen. Dabei beschwört Ihr über das virtuelle Internet Dämonen, die Euch unterstützen.

Kämpfe laufen zunächst in klassischer Taktik-Manier ab: Auf der isometrischen Karte zieht Ihr rundenbasiert Eure Helden. Kommt es zum Angriff, werden aber nicht nur der entsprechende Charakter, sondern auch seine beschworenen Dämonen aktiv. Der eigentliche Schlagabtausch läuft ähnlich wie in einem klassischen rundenbasierten RPG. Wie alle Teile der "Megaten"-Reihe ist auch "Devil Survivor" anspruchsvoll und fordert Eure volle Aufmerksamkeit. Kämpfe werden durch gute Planung und die richtigen dämonischen Begleiter gewonnen, nicht durch stumpfes Leveln. Mit fordernden Kämpfen, liebevoll animierten Sprites, schönen Hintergründen und einer spannenden Story wird "Devil Survivor" problemlos dem guten Ruf der Reihe gerecht. *tn*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



DS Yuzus erstes Zusammentreffen mit dem beschworenen Dämon verläuft holprig.



DS Obwohl viele Werte zu beachten sind, ist das Kampfsystem in sich stimmig.



DS Auf der isometrischen Karte zieht Ihr Runde um Runde Eure Party. Menschen und ihre beschworenen Dämonen agieren dabei immer als Team.

Entwickler **Atlus, Japan**
Hersteller **Atlus**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: englisch**

- Mischung aus RPG- und Taktikkämpfen
- exotisches Tokio-Setting
- "Megaten"-typisch sehr komplex

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**80**
Multiplayer	–	
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » Dynamisch, anspruchsvoll und frisch – auch der jüngste "Shin Megami Tensei"-Ableger überzeugt!

Super Robot Taisen OG Saga: Endless Frontier

DS Rollenspiel

Ein Phänomen wie "Super Robot Wars" kann nur aus Japan kommen. Mechas unterschiedlicher Riesenrobo-Serien treffen sich in einem kühn konstruierten Crossover-Universum für brachiale Rundentaktik-Gefechte. Von den über 50 in Japan erschienenen Titeln brachte Atlus wegen Lizenzproblemen lediglich die beiden GBA-Ableger der "Original Generation" in die USA, deren geistiger Nachfolger liegt nun für DS vor. "Super Robot Taisen OG Saga: Endless Frontier" verlegt den Fokus von der Mecha-Rundentaktik auf humanoide Krieger, Androiden und Mischwesen, die in einem traditionellen Japan-RPG durch allerlei Klischee-Welten toben.

So treffen der Endzeit-Cowboy Haken und seine schlagkräftige Androidenmagd Aschen Brodel auf zwei Fernost-Prinzessinnen, Koentwickler Monolith steuert Schwertkämpfer Reiji und den foxy Werfuchs Xiaomu aus "Namco X Capcom" sowie die "Xenosaga"-Maschinenschönheit KOS-MOS bei. Aufgelockert durch die serientypischen Dauerwitze über die Oberweiten Eurer Anime-Grazien, durchquert Ihr die Heimatwelten der Doppel-D-Damen und nehmt in spektakulär animierten Rundenkämpfen bizarre Manga-Monster zur Brust. Drückt Ihr die Aktionstasten im richtigen Takt, reiht Ihr mühelos explosive Combos aneinander, ein umfangreiches Menü bietet viel Raum für Unterstützungsmagie und taktische Sperenzchen. Schade, dass die unspektakulär gestalteten Dungeons und die immer gleichen Endboss-Formationen nach einigen Stunden zu langweilen beginnen, sonst hätte dieses kunterbunte Kulleraugen-Knallbonbon das Zeug zum Hit gehabt! *mw*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



DS Import-Anreiz: Der US-Fassung liegt eine Audio-CD mit einigen Stücken des Soundtracks bei.



DS Was Suzuka und ihr Mech nicht schaffen, haut Reiji mit der Katana weg!



DS Per Sprungtor reist Haken durch unterschiedlichste Anime-Welten.



DS Pubertäre Hupenwitze garnieren ironisch den dramatischen Plot.

Entwickler **Banpresto, Monolith , Japan**
Hersteller **Atlus**
D-Termin **nicht geplant**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: japanisch, Text: englisch**

- 8 schlagkräftige Partymitglieder
- Gastauftritte von Monolith-Charakteren
- spektakuläres Rundenkampf-Beat'em-Up

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**75**
Multiplayer	–	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » Durchgeknalltes Crossover-RPG, das spielerisch auf Dauer wesentlich platter wirkt als seine weiblichen Charaktere.

BlazBlue: Calamity Trigger

 360 Beat'em-Up 

Die Luft ist dünn – oben auf dem Gipfel der 2D-Beat'em-Ups. SNK konnte ihn nur ein einziges Mal erklimmen – mit "Garou: Mark of the Wolves"; Capcoms "Street Fighter"-Serie hat mit "Alpha 3", "Third Strike" und natürlich der jüngsten Inkarnation "Street Fighter IV" drei Gipfelstürmer in den eigenen Reihen, die sich die Ehrenmedaille 'Zeitloser Klassiker' mit Recht an die Brust heften dürfen.

Was solch renommierten Serien wie "King of Fighters" oder "Guilty Gear" trotz unbestreitbarer Qualitäten nie gelang – nämlich der Einzug in den 2D-Prügelolymp –, das schafft die nagelneue Beat'em-Up-Marke "BlazBlue" auf Anhieb. Was ist so gut an der flachen Schlägerei, was hat "BlazBlue", was andere Fighter nicht haben? Diese und weitere Fragen beantworten wir auf dieser Doppelseite.

PS3 2D-Spiele können auch in heutiger Zeit der 3D-Konkurrenz die Schau stehlen! Während sich Noel und Rachel (die eine mit Knarren, die andere mit einer Tasse Tee) auf den Kampf vorbereiten, genießt Ihr unzählige Details und schöne Charakter-Sprites.

So wird gespielt

Wir beginnen mit den essenziellen Elementen einer jeden Schlägerei: Steuerung und Kampfsystem. Die "BlazBlue"-Buben und -Mädels gehorchen Euren Pad- oder Stickkommandos aufs Wort – Eingabeverzögerungen gibt es nicht; das Spieltempo ist angenehm hoch, jedoch nicht so rasant wie in mancher "Guilty Gear"-Episode. Und doch sind die Parallelen zu dieser Beat'em-Up-Serie unbestreitbar. Kein Wunder, stammt sie doch aus demselben Entwicklerstudio: Die Kämpfer steigen per Doppelsprung in die Luft und rasen mit Airdashs durch die Arenen. Rasche Schritte zurück bzw. Sprints zu Eurem Gegner hin klappen durch doppelten Richtungstastendruck – nach einem Niederschlag ist es von großer Wichtigkeit, dass Ihr rasch einen Aktionsknopf drückt, um Folgeangriffen per Rolle zu entgehen.

In der Offensive attackiert Ihr mit drei Standardschlägen sowie der Drive-Taste. Letztere kommt meist bei Special Moves zum Einsatz und knabbert an Eurer Heat-Leiste am unteren Bildrand. Halb- und Viertelkreisbewegungen entlocken den Protagonisten eine irrwitzige Vielzahl von Spezialattacken – vor allem in puncto Super-Move-Verkettung ist "BlazBlue" der Konkurrenz einen Schritt voraus. Weitere Feinheiten des Kampfsystems sind Barrier-Blocks, mit denen Ihr besonders starke Attacken abwehrt, oder der 'Barrier Burst' – eine einmal pro Runde verfügbare Schockwelle, die den Feind zurückstößt, Euch gleichzeitig aber in den kritischen 'Danger'-Zustand versetzt.

Prügelprofis freuen sich aber nicht nur über die Variabilität des Kampfsystems, sondern loten die Möglichkeiten der einzelnen Charaktere aus. Selten zuvor bot ein Beat'em-Up eine solche Vielzahl von spielerisch komplett unterschiedlichen Figuren: Winzling Carl zum Beispiel kann Gegner mit Hilfe seiner Puppe von zwei Seiten gleichzeitig angreifen, Formenwandler und Superfreak Arakune wartet mit unberechenbaren Teleports auf und schlurft teils unsichtbar umher. Der ruppige Bang wiederum erzeugt auf Knopfdruck Punkte in den Levels, die ihn in die Höhe, nach vorne oder hinten katapultieren. Anfänger können damit rein gar nichts anfangen. Wenn Ihr das Feature aber verstanden habt, nutzt Ihr es zu Eurem Vorteil. Sexy Kämpferin Litchi überraschte uns ein ums andere Mal mit ihrem Kampfstock – mal steht sie obendrauf, mal wirft sie ihn durchs Level. Vampirbraut Rachel kontrolliert sogar die Elemente, beeinflusst Gegner mit Windstößen und frittiert sie auf ihrem elektrischen Katzensessel.

Stehen sich zwei Experten ge-

DIE CHARAKTERE



RAGNA THE BLOODEDGE
Charismatischer Krimineller, der den Spitznamen 'Grim Reaper' trägt und optisch an "Guilty Gear"-Schläger Sol Badguy erinnert. Einsteigerfreundlicher Allround-Kämpfer mit recht einfach auszuführenden Special Moves.



RACHEL ALUCARD
Vampirkönigin Rachel ist gelangweilt und sucht nach Abwechslung. Sie mag harmlos wirken, doch ihre Fähigkeiten, Wind und Blitz zu befehligen, lassen ihre Widersacher zittern. Vorsicht auch vor den Attacken ihrer Haustiere!



LITCHI FAYE LING
Die hübsche Ärztin ist auf der Suche nach Arakune. Litchi überzeugt nicht nur mit ihren Kurven, sie setzt auch ihren Kampfstock geschickt ein. Ihre variationsreichen Angriffe machen Litchi-Kämpfe zu einem Erlebnis für Zuschauer.



CARL CLOVER
Als ambitionierter Ordnungshüter stellt sich Carl gegen jedes Verbrechen. Mit seinen Erfindungen und der mechanischen Puppe 'Nirvana' sorgt er für Sicherheit. Wer die Puppe geschickt steuert, kann von zwei Seiten attackieren.

JIN KISARAGI
Ex-Major der Praetorianischen Garde, Ragnars kleiner Bruder und zugleich Todfeind. Blitzschnelle Manöver und vielseitige Combos machen ihn zu einem gefürchteten Gegner, der so kalt ist wie seine Eiselement-Attacken.

IRON TAGER
Der hünenhafte Cyborg trägt den Titel 'Red Devil' und ist auf der Suche nach Ragna. Dank seiner großen Reichweite und schnellen, durchschlagskräftigen Angriffe ist er gut zu steuern – trotz der schieren Größe und bulligen Statur.



ARAKUNE
Sein Körper besteht aus einem Insektenschwarm, seine Skills als Formenwandler sind unberechenbar: Er fliegt als Vogel umher oder verwandelt sich in eine tödliche Pflanze; auch Unsichtbarkeit und Teleports gehören zu seinem Repertoire.



HAKUMEN
Der legendäre Kämpfer aus den magischen Kriegen will die Auferstehung des 'Black Beast' verhindern. Er steuert sich behäbig, verfügt aber über große Reichweite und enorme Power. Für Einsteiger dennoch nicht die beste Wahl.



NOEL VERMILLION
Als ehemalige Untergebene von Jin möchte Noel ihn zu ihrer Einheit zurückholen. Ihre akrobatischen Fähigkeiten und der ausgezeichnete Umgang mit Feuerwaffen machen sie zu einer agilen, stets gefährlichen Kämpferin.



TAOKAKA
Das bizarre Katzenmädchen ist hinter Ragnas Kopfgeld her, um ihrem Dorf zu helfen. Mit schnellen Sprung- und Krallen-Moves erinnert sie an Felicia aus "Darkstalkers"; anfangs ist Taokaka nicht leicht zu bändigen.

BANG SHISHIGAMI
Der Ninja samt Superheldenallüren hat sich in den Kopf gesetzt, Ragna zur Strecke zu bringen. Er setzt auf Feuerangriffe und reichlich Ninjatricks – ein vielseitiger Kämpfer, der nicht leicht zu handhaben ist.



V-13
Ein Mädchen in Gestalt eines gefühllosen Kampfroboters, der nur in Ragnas Nähe menschliche Züge zeigt. Mit starken Specials greift sie aus allen Richtungen an, ohne sich von der Stelle bewegen zu müssen.





PS3 Gerade noch mal gutgegangen: Die vollbusige Litchi entgeht dem gierigen Grabsch-Griff des Formenwandlers Arakune (links). Im rechten Bild prüft der legendäre Krieger Hakumen Reichweite und Schärfe seiner Klinge an Cyborg-Racker V-13 – und verfehlt ihn nur knapp.





PS3 Duell zweier ungleicher Brüder: Die Eisattacke des kleinen Jin schlägt hinter Ragna aus dem Boden und gibt diesem Zeit für einen Konter (links). Rechts freut sich Bang so dolle über seinen Super Special, dass er glatt in die Luft geht – zusätzlich schmettert Bangs eigene Kampfhymne aus den Lautsprechern.

genüber, kommen diese Eigenheiten zum Zug. In einem Anfängermatch hingegen entscheiden die besseren Buttonmash-Skills, dabei ähnelt der Kampf oft einem hektischen Gehampel. Einsteigerfreundlichkeit zählt nicht zu den Stärken von "BlazBlue".

Das wird gespielt

Neben Standard-Modi wie Versus, Arcade oder Training sollten Solisten unbedingt den Story-Modus durchforsten: Dort versteckt sich eine Fülle an Geschichten, die mal wirr erzählt, mal spartanisch bebildert, aber dennoch stets interessant sind. In den Optionen freuen wir uns über die Justierbarkeit des sichtbaren Bildschirmausschnittes, in den Galerien bewundern wir die schicken Manga-Artworks oder die lustigen Tutorials mit Lehrerin Litchi. Wer schließlich im Online-Modus sein Glück sucht, der wird es finden: Die Matches sind bis auf ein paar Anfangsruckler fast immer flüssig, die Varianten zahlreich ('Ranked Match', 'Quick Play', 'Custom Battle', 'Create Room') und die Gegner meist eine echte Herausforderung – wie praktisch, dass Ihr Eure Online-Matches auf Festplatte bannen und im Replay-Theater immer wieder bewundern dürft. Auf Wunsch blendet Ihr die Lebensanzeigen aus und klickt Euch Frame für Frame durch den gesamten Kampf.

Dank der schicken HD-Optik sind die Replays nicht nur lehrreich, sondern für sich ein Genuss: Die 14 Arenen wurden in schönster 3D-Grafik modelliert, überraschen mit zahllosen animierten Elementen und bieten den prachtvoll gezeichneten, hochaufgelösten Charakter-Sprites eine optimale Bühne. Ohne Zweifel: "BlazBlue" ist das bislang schönste 2D-Beat'em-Up. *ms/tl*

Entwickler	**Arc System Works, Japan**
Hersteller	**Aksys Games**
D-Termin	**nicht bekannt**

- 12 Charaktere, 14 Stages
- Anime-Intro & sehr gelungener Soundtrack
- in den USA nur als Limited Edition mit Video-Disc und Soundtrack erhältlich
- Xbox-360-Version nicht codefree (u.a. bei Play-Asia, www.play-asia.com)

SPIELSPASS 88

Singleplayer	**9 von 10**
Multiplayer	**10 von 10**
Grafik	**9 von 10**
Sound	**8 von 10**

FAZIT » Wunderhübsches 2D-Beat'em-Up mit variantenreichem, durchdachtem Kampfsystem – Einsteiger sind überfordert.

DER BILDSCHIRM

1. **Lebensenergie:** Zeigt die verbleibende Lebensleiste Eures Charakters. Vorsicht: Einige Special Moves kosten ein Stück vom eigenen Balken.
2. **Kämpfer-Spezialenergie:** Manche der Kämpfer (wie Ragna oder Carl) greifen dank einer solchen Leiste auf härtere Angriffe und andere Specials zurück.
3. **Guard Libra**: Wenn ein Kämpfer eifrig blockt, kippt diese Leiste auf seine Seite. Am Ende wird die hilfreiche 'Barrier Burst'-Schockwelle ausgelöst – dafür ist Eure Deckung dahin.
4. **Barrier-Leiste:** Zeigt, wie viel Barrier-Energie zu Verfügung steht. Mit dieser Art der Verteidigung blockt Ihr sogar die stärksten Angriffe.
5. **Burst Icon:** Leuchtet auf, wenn ein 'Barrier Burst' verfügbar ist.
6. **Heat-Leiste:** Eure Spezialenergie – Ihr braucht sie für 'Heat-', 'Drive-' oder 'Astral'-Attacken' und andere Spezialmanöver wie 'Rapid Cancels'.



Frag Dr. M!



Jeden Monat erreichen uns Leserfragen rund ums Thema Technik. An dieser Stelle hilft Euch Dr. M! mit Erklärungen und praktischen Lösungen.

Router-Routine

In der nächsten Zeit werde ich mir eine Xbox 360 kaufen: Welchen Router sollte man benutzen? Mein jetziger Router ist leider nicht für Online-Spiele ausgelegt, ich habe es mit der alten Xbox probiert. Außerdem wollte ich mich noch erkundigen, welche Verbindung besser ist: WLAN oder LAN-Kabel?

Moritz Althoff

Grundsätzlich sind alle gängigen Router mit Online-Spielen kompatibel: Wer sich ein neues Gerät zulegen möchte, dem empfehlen wir die "Fritz! Box". Diese läuft auch bei schnellen DSL-Leitungen stabil und zuverlässig, Verbindungsabbrüche (und damit Spielabbrüche) sind selten. Damit die Xbox 360 uneingeschränkt online geht, sind bei jedem Router Spezialeinstellungen nötig: Die Konsole muss für andere Teilnehmer des Internets erreichbar sein. Das gelingt mit der Portfreigabe, die bestimmte Anfragen direkt an die Xbox 360 weiterleitet. Damit das klappt, musst Du der Xbox 360 zunächst eine eigene IP-Adresse im Heimnetzwerk zuweisen (statische IP). Suche anschließend in den Routereinstellungen nach 'Portfreigabe' (Fritz! Box) oder 'NAT-Regeln', um die entsprechenden Umleitungen zu programmieren: Zur IP-Adresse der Xbox 360 musst Du Port 88 (UDP) und Port 3074 (UDP und TCP) weiterleiten. Dazu legst Du in den Routereinstellungen die drei entsprechenden Regeln an: Unser Bild rechts oben zeigt die korrekten Einstellungen für die Fritz! Box. Für die Verbindung zur Konsole empfehlen wir ein LAN-Kabel, weil es bei WLAN-Verbindungen je nach Signalstärke zu minimalen Verzögerungen (Ping) kommen kann: Speziell bei Action- und Rennspielen bist Du dann gegenüber anderen Spielern im Nachteil.

FRITZ! FRITZ!Box

- Übersicht
- Internet
  - Online-Zähler
  - Zugangsdaten
  - Portfreigabe
  - Dynamic DNS
  - DSL-Informationen
- USB-Zubehör
- System
- Hilfe
- Einrichtungsassistent

Portfreigabe

An FRITZ!Box angeschlossene Computer sind sicher vor unerwünschten Zugriffen aus dem Internet. Für einige Anwendungen wie z.B. Online-Spiele oder das Filesharing-Programm eMule muss Ihr Computer jedoch für andere Teilnehmer des Internets erreichbar sein. Durch Portfreigaben erlauben Sie solche Verbindungen.

Liste der Portfreigaben

Aktiv	Bezeichnung	Protokoll	Port	an IP-Adresse	an Port
☑	Xbox360 1	UDP	88	192.168.0.48	88
☑	Xbox360 2	UDP	3074	192.168.0.48	3074
☑	Xbox360 3	TCP	3074	192.168.0.48	3074

Neue Portfreigabe

Aktualisieren | Übernehmen | Abbrechen | Hilfe

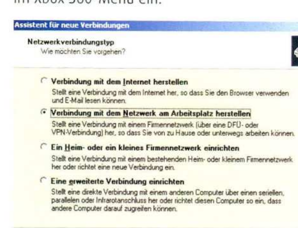


Downloads aus Übersee

Ich habe mir vor Kurzem das Angebot der Xbox-360-Downloads im Ausland angesehen. Dazu habe ich meine Region in den Einstellungen der Konsole geändert. Leider kann ich nichts downloaden: Es kommt immer der Hinweis, dass dieser Inhalt nicht für mich verfügbar ist. Gibt es eine Möglichkeit, das zu umgehen und auch Downloads aus dem Ausland zu bekommen?

Mark-Magnus Albrecht

Mit einigen Kniffen ist es tatsächlich möglich, Download-Inhalte aus dem US-Store auf eine deutsche Xbox 360 zu bringen: Zunächst musst Du auf der Konsole einen US-Account anlegen. Die zweite Hürde ist die IP-Adresse im Internet, die dem Microsoft-Server Deine Herkunft verrät – diese gilt es zu verschleiern! Das gelingt über einen kostenpflichtigen Anonymisierungsdienst (z.B. 3,50 Euro pro Monat bei www.swissvpn.net), über den alle Verbindungen zum Internet umgeleitet werden. Abonniere den Service und lege auf Deinem Win-PC mit dem Verbindungsassistenten eine neue Netzwerkverbindung an: Wähle im Assistenten 'Verbindung mit dem Netzwerk am Arbeitsplatz herstellen' (siehe Bild rechts) und 'VPN-Verbindung', dann gibst Du der Verbindung einen Namen und stellst den Hostnamen des Anbieters (z.B. connect. swissvpn .net) ein. Mit Deinen Zugangsdaten kannst Du die Verbindung anschließend nutzen. Aktiviere die Internetverbindungsfreigabe von Windows und wechsle dann zur Konsole: In den Netzwerkeinstellungen der Xbox 360 wählst Du die IP-Adresse des PCs als Gateway und DNS-Server, dann werden alle Anfragen der Konsole über PC und Anonymisierungsdienst umgeleitet – jetzt solltest Du problemlos auf alle ausländischen Downloads zugreifen können. Zum anschließenden Spielen ist kein Anonymisierungsdienst nötig: Deaktiviere ihn nach dem Download und trage die regulären Verbindungseinstellungen im Xbox-360-Menü ein.



DR. M! GLOSSAR

DNS » Das 'Domain Name System' ist einer der wichtigsten Dienste im Internet. Seine Hauptaufgabe ist die Beantwortung von Anfragen zur Namensauflösung: So findet z.B. Euer Browser die korrekte IP-Adresse für einen Link (z.B. www.maniac.de)

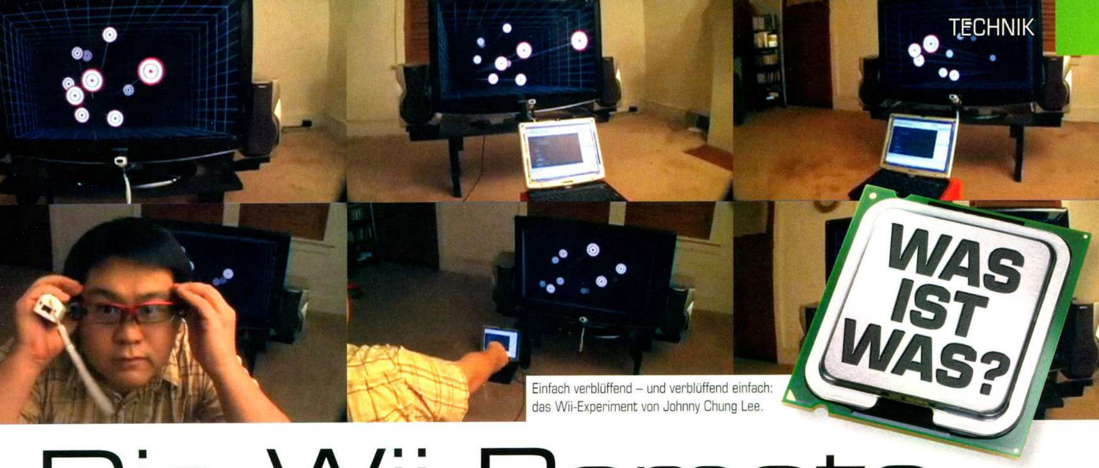
GATEWAY » Der Protokollumsetzer erlaubt es Netzwerken, die auf völlig unterschiedlichen Protokollen basieren, miteinander zu kommunizieren.

NAT » Mittels 'Network Address Translation' (dt. Netzwerk Adressen Übersetzung) werden Datenpakete zu vorgegebenen IP-Adressen bzw. Ports umgeleitet.

VPN » Das 'Virtual Private Network' (dt. virtuelles privates Netz) dient dazu, Geräte aus ihrem ursprünglichen Netz heraus an ein benachbartes Netz zu binden. So kann man sich etwa mit dem Heim-PC im Firmennetzwerk einwählen oder Anonymisierungsdienste nutzen.

BITTE SCHREIBT EURE FRAGEN AN:

Cybermedia Verlag GmbH
Dr. M!
Wallbergstraße 10
86415 Mering
ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de



Einfach verblüffend – und verblüffend einfach: das Wii-Experiment von Johnny Chung Lee.

Die Wii-Remote

El Dorado für Bewegungsexperimente

Als Nintendo 2005 das "Project Revolution" präsentierte, war die Videospielbranche in heller Aufruhr. Die später Wii benannte Konsole regte mit ihrer innovativen Bewegungssteuerung zu Diskussionen an und eröffnete Raum für neue Ideen. Doch was steckt dahinter? Wie Patentskizzen zu entnehmen ist (siehe unten), wurde die Remote ursprünglich als Add-on für den GameCube entwickelt. Wie viele interne Entwicklungen von Nintendo kam der Controller in dieser Form aber nie in den Handel. Die geplante Funktionsweise wurde jedoch beibehalten und dezent weiterentwickelt.

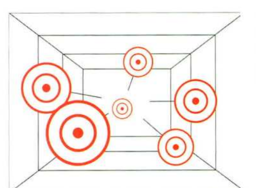
Die Technik

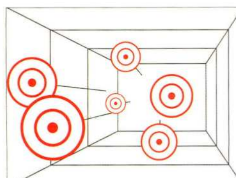
Die Wii-Remote funktioniert nicht ohne ein Zubehör: die Sensorbar. Diese beinhaltet zehn Infrarot-LEDs – je fünf auf beiden Seiten. Durch die Positionierung am Fernseher entstehen zwei feste Punkte im Raum als Referenz. In der Wii-Remote befindet sich eine Infrarotkamera. Sie nimmt die räumliche Position der Sensorbar im Verhältnis zu sich selbst wahr und berechnet anhand der Größe des Winkels und der Entfernung der Enden zueinander die eigene räumliche Position. Diese Daten sendet sie über eine Bluetooth-Verbindung an den Wii, wo sie interpretiert und weiterverarbeitet werden. Damit befinden sich zwei altbekannte, aber aufwändige Technologien im Einsatz. Die Entwicklung der Infrarot-Funktion beanspruchte laut Shigeru Miyamoto über ein Jahr, die reibungslose Wireless-Integration gar zwei. Eine weitere Technologie gibt der Wii-Remote den letzten Schliff: Der Beschleunigungssensor vom US-Unternehmen Analog Devices, das Nintendo früher u.a. bei "Kirby's Tilt'n Tumble" (GBA) unterstützte, sorgt für präzisere Ergebnisse und sammelt Daten über Bewegung und Neigung.

Spielplatz Wissenschaft

Die Funktionsweise der Wii-Remote eignet sich gut für Experimente. Sogar so gut, dass zahlreiche Internet-Foren einzig und allein als Austauschplattform für Tüftler dienen. Deren Versuche sind verschiedenster Natur. Als simple Variante sei das Kerzenexperiment genannt: Da als Referenz für die Kamera lediglich zwei Infrarotlichtquellen benötigt werden, lässt sich die Sensorbar durch zwei Kerzen ersetzen. Das Licht der Flammen wird wie die Strahlung der Sensorbar wahrgenommen, die Funktion der Remote dadurch sichergestellt.

Anspruchsvoller sind die Entwicklungen des US-Forschers Johnny Chung Lee. Besonders bemerkenswert ist seine Desktop-VR-Software, mit der eine realistische Raumsimulation erfolgt. Hier wird die Wii-Remote via Bluetooth mit einem PC verbunden und fest im Raum positioniert – im Optimalfall direkt zentriert vor dem Fernseher. Auf diesem wird ein dreidimensionaler Raum im Wireframe-Look samt einiger Zielscheiben dargestellt. Anstelle der Sensorbars trägt Lee eine mit zwei IR-LEDs bestückte Brille, wodurch seine Position im Raum von der Wii-Remote aufgenommen wird. Im Normalfall würde sich durch die eigene Bewegung nicht viel am Erscheinen des Dargestellten ändern. Nutzt man jedoch die Software und die genannte Gerätekonstellation, ändert sich das Bild räumlich korrekt entsprechend des eigenen Blickwinkels – man kann also quasi an den Zielscheiben vorbeischauen. Der dreidimensionale Eindruck erlangt so einen bisher ungewohnten Realitätsgrad, allerdings nur für die gerade spielende Person. Zuseher müssen sich mit dem aus ihrem Blickfeld falsch anmutenden Bild abfinden.

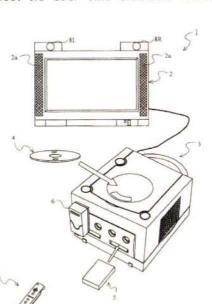


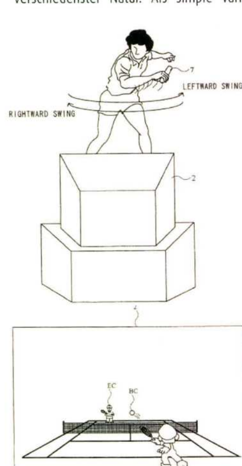


Dreidimensionaler Blick hinter die Kulissen: Gitternetz und Zielscheiben werden je nach Position des Zusehers anders dargestellt.

Nachmachen erwünscht

Das Schöne an den ganzen Wii-Remote-Versuchen ist, dass sämtliche Ideen als Open-Source betrachtet und in allen Details im Internet beschrieben werden. Technikinteressierte können sich z.B. auf der Webseite von Johnny Chung Lee (www.johnnylee.net) die Software zum gewünschten Versuch inklusive Aufbauanleitung herunterladen, um seine übrigens sehr kostengünstigen Experimente nachzustellen. Auch Videos zu all seinen Projekten gibt es dort zu entdecken. Wer sich fragt, was der gute Mann sonst so treibt: Inzwischen ist Lee in die Entwicklung von Microsofts Project Natal eingebunden. Die Konkurrenz schläft eben nicht!





Alte Patentskizzen von Nintendo enthüllen: Die Bewegungssteuerung des Wii war bereits als Add-on für den GameCube geplant.

In Zusammenarbeit mit



SEBASTIAN SONNTAG



Der Autor Sebastian Sonntag ist Student der Frankfurter Games Academy im 1. Semester Game Design und Team Lead bei "LeviTale".

Das Bild zeigt einen Schwarm von Schmetterlingen. Die Linien zwischen den einzelnen Tieren visualisieren deren Nachbarschaftsbeziehungen und die Pfeile die jeweiligen Flugrichtungen.

Venetica
So entsteht ein Spiel

Ohne Motor rollt auch das schönste Gefährt nicht vom Hof. Die Game-Engine sorgt nicht nur für den Antrieb, sondern ist auch gleichzeitig Karosserie eines Videospiels.

TEIL 4
GAME-ENGINE – DIE TECHNIK

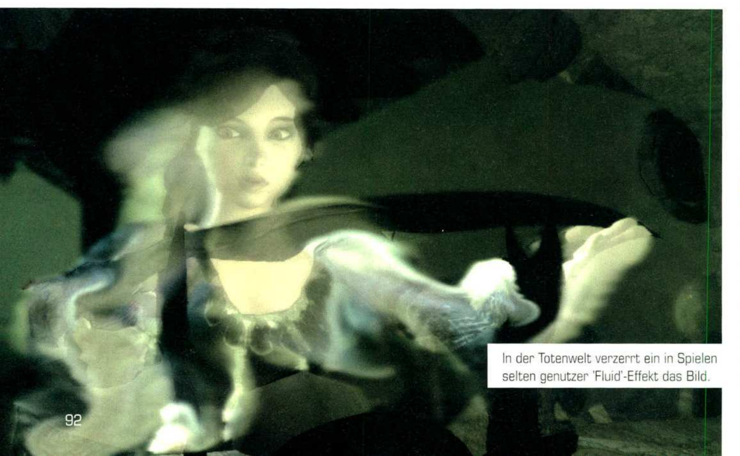
An einem modernen Videospiel arbeiten viele Hände. Und nur wenige davon gehören den Programmierern, die für die technische Umsetzung verantwortlich sind. Damit aber nach Abschluss des künstlerischen Konzepts (M! 07/09) das gesamte Team von Deck 13 das Projekt "Venetica" vorantreibt, greifen die Spielentwickler auf Editoren zurück – Programme, mit denen man ohne professionelle Programmierkenntnisse an Spielelementen arbeiten kann und die fest in der Game-Engine verankert sind. Aber was ist überhaupt eine Game-Engine? Sie ist das technische Grundgerüst, auf dem das Spiel läuft. Sie umfasst sogenannte Low-Level-Funktionalität wie z.B. das Rendern von 3D-Objekten, aber auch High-Level-Komponenten wie das Quest-, Cutscene-, oder Dialogsystem. Auch vordergründig banale Dinge wie der Zugriff auf ein Gamepad oder das Abspielen von Musik wird über die Engine gesteuert, die somit als technisches Herz eines Videospiels gilt. Der Editor nimmt eine Schlüsselstellung ein, weil die Level- und Questdesigner durch diesen 'Baukasten' Zugriff auf das komplette Spiel haben und mittels unzähliger Bedienelemente auch verändern können. Sämtliche Spielkomponenten wie 3D-Objekte, Charaktere, Effekt-Einstellungen sowie die bereits erwähnten Cutscene-, Quest- und Dialog-Skripte lassen sich so live konfigurieren und sofort testen – was manchmal ungewöhnliche Einsichten gewährt: "Durch schnelles und einfaches Ausprobieren haben es bereits einige kreative 'Experimente' ins Spiel geschafft. Zum Beispiel hat einer unserer Game-Designer durch wenige Klicks ein Kameraobjekt an den Kopf eines Charakters befestigt und so eine ziemlich interessante 'Ego-Wackelkamera' erzeugt, ohne dass ein Programmierer je über dieses Spielfeature nachdenken musste", verrät Thorsten Lange, technischer Leiter von "Venetica".

Das steckt in der "Game-Engine"

Entwickler Deck 13 nutzt keine von Grund auf selbst entworfene Game-Engine, da ein kleines Team nicht über die personellen und zeitlichen Ressourcen dafür verfügt. Daher kommen erweiterte Softwarekomponenten von Dritttherstellern zum Einsatz: die Open-Source-Engine OGRE3D für das Rendering, Scaleform zur Darstellung der grafischen Benutzeroberflächen, die Physik-Berechnungen übernimmt PhysX und für die Wegfindung kommt die Path-Engine zum Einsatz. 3D-Objekte und Texturen werden dagegen in der weit verbreiteten 3D-Visualisierungssoftware Maya und 3DSMax bzw. Photoshop gefertigt. Darauf aufbauend passte Deck 13 weitere Komponenten an die eigenen Bedürfnisse an.

Einsicht ins 3D-Modell

Die Grafiker von Deck 13 entwerfen 3D-Objekte und Texturen, welche sie in den Editor einspeisen. Dort können diese von jedem Arbeitsplatz aus platziert, transformiert, animiert und mit bestimmten Eigenschaften versehen werden. Die Zuweisung von Eigenschaften geschieht dynamisch über ein komponentenbasiertes GameObject-System, das Ihr Euch folgendermaßen vorstellen könnt: Betrachtet das Objekt als "roh" – lediglich Position, Namen und Basisfunktionalität sind bekannt. Der Level-



In der Totenwelt verzerrt ein in Spielen selten genutzer 'Fluid'-Effekt das Bild.

designer entscheidet nun, was dieses Objekt alles können soll und fügt diesem beliebig viele "Komponenten" hinzu. So kann er dem Objekt eine grafische Repräsentation in Form eines 3D-Modells geben und zu einer Licht- oder einer Audioquelle machen. Ein GameObject kann auch alles zusammen besitzen, wie Programmierer Philip Hammer ergänzt: "Ein Brunnen hat zum Beispiel neben dem 3D-Objekt ein Partikelsystem für das plätschernde Wasser, eine Kollisionsabfrage und eventuell einen Soundloop." Während leblose Gegenstände relativ leicht umzusetzen sind, ist ein NPC in "Venetica" weitaus komplexer konfiguriert und schließt die Parameter 'Persönliche Werte' wie Gesundheit oder Mana, künstliche Intelligenz und Bewegungsabläufe (jeder NPC hat beispielsweise seinen eigenen Tagesablauf) ein. Entsprechend komplex ist die Engine in diesem Bereich: Mehr als 60 verschiedene Komponenten aus den Bereichen Grafik, Sound, Physik, KI und Animation stehen den Leveldesignern zur Verfügung.

Um eine lebendige, dynamische Spielwelt zu erschaffen, programmiert Deck 13 viele eigene Features. Zum Beispiel wurde ein System zur Simulation von Schwärmen geschaffen, welches unter anderem zur Animation von Vogelschwärmen oder Schmetterlingen eingesetzt wird. Solche komplexen Systeme entwickelt man nicht ausschließlich für "Venetica", sie kommen auch den anderen Projekten von Deck 13 zugute, die alle auf dem gleichen technischen Grundgerüst aufbauen. Dadurch wächst die Engine zu einem gigantischen Baukasten, wovon zukünftige Projekte profitieren.

Wozu denn Effekte?

Kämpfe ohne jegliche Effekte sind langweilig. Um solche Action-Einlagen, die in "Venetica" rund 40 Prozent ausmachen, spektakulärer zu gestalten, wird eine Reihe von kurzen, subtilen Effekten ausgelöst. Dazu gehören Kamerabewegungen, Hitlights (kurz aufflackernde Lichter beim Auftreffen der Waffe), Zeitlupeneffekte sowie Rumble-Funktion und Partikelsysteme. Sogenannte 'Events' lösen dann oben erwähnte Effekte aus, zum Beispiel nach einem Levelaufstieg oder während einer bestimmten Zeitposition innerhalb einer Animation. "Erst durch das Zusammenwirken dieser unterschiedlichen Effekte fühlt sich der Kampf in Venetica gut und 'körperlich' an", erklärt Thorsten Lange. Während Kampfeffekte weitgehend automatisiert ablaufen, sobald man sie aktiviert hat, nutzt Deck 13 das Postprocessing zur optischen Verfeinerung 'starrer' Objekte. Unter Postprocessing versteht man bei Filmen und Computerspielen die nachträgliche Bearbeitung des fertigen Bildes. Darunter fallen die Überstrahlung (z.B. bei Landschaften und den leuchtenden Stacheln auf dem Rücken von Krabbenmonstern) oder das Verzerren von Objekten. Auch globale Farbkorrektur-Mechanismen und Tiefenunschärfe kommen hier zur Anwendung. Simpel ausgedrückt, werden in Postprocessing unbearbeitete Szenen mit verschiedenen Einzeleffekten kombiniert. Sobald ein Bild also final ist und im fertigen Produkt auftaucht, hat es zahlreiche Prozesse zur qualitativen Verbesserung durchlaufen.

Das Rollenspiel "Venetica" wächst mit dem fleißig gefüllten Editor, den die Programmierer mittels der Game-Engine technisch möglich gemacht haben. In der Content-Integration werden die Inhalte des Editor-Baukastens anschließend geordnet und die Weichen zum fertigen Spiel gestellt – darum geht es im Abschluss der Serie "So entsteht ein Spiel" in der nächsten Ausgabe. *pu*



SO GEHT'S WEITER
10/09 » Fäden ziehen – Content-Integration

Auf den Bildern oben ist vereinfacht dargestellt, wie Überstrahleffekte – sogenannte "God Rays" – der Landschaftsszenerie hinzugefügt werden. Diese kann man in der Natur meist dann beobachten, wenn sich das Sonnenlicht unter Wolken oder in dunstiger Atmosphäre bricht. In "Venetica" wird dieser Effekt oft zur Stilisierung der Umgebung eingesetzt. Auf den beiden oberen Bildern seht Ihr, wie auf eine unbearbeitete Szene quasi ein Überstrahleffekt "gelegt" wird, symbolisiert durch die zwei Pfeile. Diese Nachbearbeitung (Postprocessing) ist in modernen Videospielen mittlerweile Standard.

Im fertigen Spiel wirkt die Landschaft dank der Überbelichtung realistischer und hebt die Atmosphäre (Bild unten). Für die Darstellung der Totenwelt in "Venetica" hat Deck 13 darüber hinaus einen ganz besonderen Effekt entwickelt (siehe Bild linke Seite), der auf der Simulation von Fluiden basiert und in dieser Form selten in Spielen eingesetzt wird. Durch Bewegungen von Objekten innerhalb der 3D-Szene entstehen Verwirbelungen, die beispielsweise verwendet werden, um Charaktere "zerfließen" zu lassen oder die gesamte Umgebung zu verzerren.

Spielstände aus dem Internet

Downloaden statt durchspielen: Mit Savegames seht Ihr sofort den Abspann!

Ein Obermotz scheint Euch unbezwingbar? Ihr habt einen wichtigen Spielstand versehentlich gelöscht oder wollt ohne Umstände einen Blick auf alle Geheimnisse eines Spiels werfen? Savegames aus dem Internet versprechen die schnelle Lösung! Allerdings gibt es zahlreiche Tücken, mit denen sich Spielstandtauscher auf den verschiedenen Konsolen und Handhelds herumschlagen müssen: M! verrät die wichtigsten Tricks.

Wechselwahnsinn

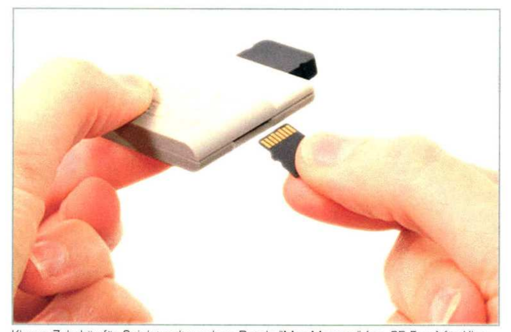
Am einfachsten erscheint natürlich das Auslesen der Wechselmedien auf dem PC: Die PSP speichert ihre Spielstände direkt auf Memstick, bei PS3, Wii und Xbox 360 lassen sich die Savegames auf und von Speicherkarte kopieren. Zwar könnt Ihr die Xbox-360-Memcards nicht an den PC stöpseln, es gibt jedoch Varianten von Fremdherstellern mit eingebautem Speicherkartenadapter (z.B. MaxMemory von Datel). Das ist aber nur die Theorie, denn in der Praxis ergeben sich einige Probleme: Zunächst müsst Ihr auf die Herkunft der Savegames achten, denn oft sind Spielstände aus anderen Regionen (z.B. USA und Japan) nicht mit dem europäischen Spiel kompatibel. Bei manchen Spielständen verweigert zudem die Systemsoftware Eurer Konsole das Kopieren, andere sind mit dem Online-Account des Spielers verknüpft. Ihr könnt sie dann z.B. nur auf einer PS3 verwenden, auf welcher der passende PSN-Account installiert ist. Warum? Damit es unmöglich wird, Trophäen zu ergaunern! Deshalb mussten "GTA IV"-Fans der ersten Stunde einen neuen Spielstand starten, um das später per Update eingeführte Trophäensystem nutzen zu können – ganz schön gemein! Wer Spielstände per Wechselmedium tauscht, muss folglich reichlich experimentieren und bisweilen mit herben Rückschlägen



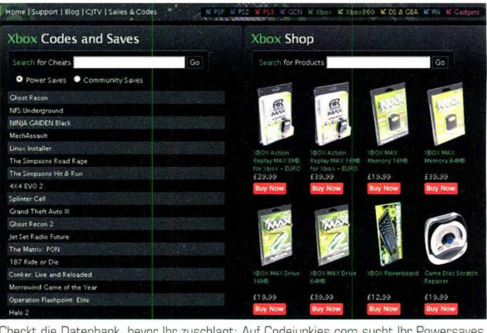
"Wii Powersaves" (ca. 15 Euro) besteht aus einer SD-Card (512 MB) und der Portalsoftware.



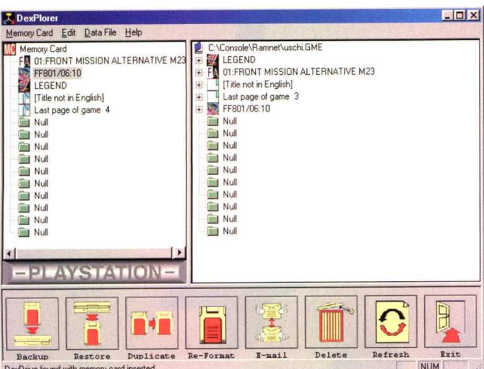
Auch für ältere Systeme gibt es Mogelsoftware mit Spielstand-Manager, z.B. "Action Replay" für Xbox (links) und "X-Port" für PS2 (rechts).



Klasse Zubehör für Spielstandtauscher: Datels "Max Memory" (ca. 35 Euro) für Xbox 360 ist eine Memory Card mit eingebautem Speicherkarten-Slot.



Checkt die Datenbank, bevor Ihr zuschlagt: Auf Codejunkies.com sucht Ihr Powersaves und normale Spielstände für jedes System.



INTERNET-ADRESSEN

SPIELSTÄNDE FÜR	LINK
PlayStation	ps3-savegame.chapso.de
Xbox 360	www.360gamesaves.com
Wii	www.wiisave.com
diverse Konsolen	www.spielekatalog.com
diverse Konsolen	www.gamefaqs.com
diverse Oldies	www.zophar.net/savestates.html

DOWNLOAD-SPIELSTÄNDE FÜR AKTUELLE KONSOLEN

MODELL	PER WECHSELMEDIUM	PER MOGELSOFTWARE	PER SPEZIALADAPTER
PS3	Ja (eingeschränkt)	Ja	Nein
Xbox 360	Ja (eingeschränkt)	Nein	Ja
Wii	Ja (eingeschränkt)	Ja	Ja
PSP	Ja (eingeschränkt)	Ja	Nein
DS	Nein	Ja	Ja
PS2	Nein	Ja	Ja



Auf PSone und N64 machte Interacts "Dex Drive" (ab 10 Euro bei Amazon) das Tauschen von Spielständen populär.

rechnen – bei jedem Titel liegt der Fall anders.

Frech ergaunert

Abhilfe schaffen Mogelmodule und anderes Schummelzubehör, welche das komfortable Tauschen per Adapter und PC-Software ermöglichen: Die englischen Cheat-Experten von Datel etwa (www.codejunkies.com) haben sich auf das Manipulieren von Spielständen spezialisiert, die sie ihren Kunden per üppiger Online-Datenbank exklusiv zur Verfügung stellen. Bei solchen 'Powersaves' startet man z.B. mit mächtigen Level-99-Helden ins Rollenspielabenteuer, was mit konventionellen Savegames nicht möglich ist. Alternativ darf die Community auch eigene, 'normale' Spielstände untereinander tauschen. Außerdem sprengt Mogelzubehör so manche technische Grenze: Mit dem "Action Replay DS Media Edition" lassen sich auch Spielstände für DS-Module tauschen, fast alle Konsolen und Handhelds werden bedacht! Daneben gibt es für einige Konsolen auch den "Xploder" von Blaze, der die gleichen Funktionen, aber eine wesentlich kleinere Online-Datenbank bietet: Weil Datel bis dato keine Powersaves für PS3 erstellt, müssen sich Sony-Fans mit dem "Xploder HD" begnügen – seit Ende letzten Jahres ist das günstige Bundle "PS3 Xploder Cheat Saves für Assassin's Creed" (ca. 9 Euro) erhältlich.

Bastellösungen

Neben dem einfach zu bedienenden Mogelzubehör entdeckt Ihr im Fachhandel und im Internet allerlei obskure Spezialadapter, welche den Zugriff auf Savegames im internen Speicher erlauben. Das geschieht auf mehr oder weniger abenteuerliche Weise: Da wäre etwa Datels "XSATA", das man zwischen Xbox-360-Konsole und deren Festplatte steckt. Per USB-Kabel könnt Ihr dann auf die verschlüsselten HDD-Daten zugreifen, die PC-Software "Xplorer360" (von www.360gamesaves.com) macht's sogar einigermaßen komfortabel. Ähnlich verhält es sich mit dem "USB Gecko" für Wii (M! 08/08), der allerdings nur mit reichlich Bastelarbeit funktioniert. Auf der PS3 gibt es bislang keine Möglichkeit, die Festplatte auszulesen.

Daneben finden Fans von Retrokonsolen und Handhelds zahlreiche Memcard- und Moduladapter: wolfsoft.de hat z.B. "Smart Link USB" im Angebot (ca. 10 Euro), mit dem Ihr PSone-Memcards an den PC stöpselt. Über den Gebrauchthandel bei eBay und Amazon stöbert Ihr auch älteres Zubehör wie den Blaze "MPX-Changer" auf, der Savegames auf Game-Boy-Modulen, PSone- und N64-Memcards organisiert. Ähnliches Zubehör findet sich für die meisten Oldies, nebst zahlreichen Bastelanleitungen für Adapter sowie Heimentwicklersoftware. Wie Ihr seht, ist das Tauschen von Spielständen eine Wissenschaft für sich, für die es die verschiedensten Lösungen gibt: Mitunter müsst Ihr mächtig tüfteln! *oe*

Den "XSATA" (ca. 33 Euro) für Xbox 360 klemmt Ihr zwischen Gehäuse und Festplatte.



Mit Adaptern wie dem "MPX-Changer" (ca. 20 Euro) lassen sich Spielstände für Oldie-Konsolen tauschen.



deutsche Wertarbeit

Unreal Engine war gestern. Crytek-Boss Cevat Yerli verspricht konkurrenzlose Grafikpracht auf PS3 und Xbox 360 durch die CryEngine 3.

M! Games: John Carmack hat schon vor einiger Zeit die 'id Tech 5'-Engine vorgestellt und Epics Unreal Engine 3 ist mittlerweile nahezu Standard in Videospielen. Habt Ihr mit der CryEngine 3 für Konsolen den Anschluss verpasst?

Cevat Yerli: Auf keinen Fall. Unsere Engine ist auf dem neuesten Stand, was PS3 und Xbox 360 betrifft. Außerdem haben wir die einzige Engine, mit der man Spiele auf allen fünf aktuellen Systemen entwickeln kann. Was die derzeitige Hardware-Generation betrifft, haben wir plattformübergreifend die beste Technologie, davon bin ich überzeugt.

Für Entwickler ist es besonders einfach, denn sie können sich auf ein Spiel konzentrieren, das sie anschließend an die unterschiedlichen Konsolen anpassen – dabei nimmt ihnen unsere Engine eine Menge Optimierungsarbeit ab. Außerdem glaube ich, dass wir die besten Tools anbieten, mit denen man das Ergebnis seiner Arbeit sofort auf den verschiedenen Plattformen überprüfen kann. Wir ermöglichen Grafik-Features, die keine andere Engine bietet. Unser Ansatz resultiert aus Erfahrungen mit High-End-PCs. Wir haben zunächst an der PC-Version der CryEngine gearbeitet, die Konsolenversionen waren jedoch noch nicht weit fortgeschritten. Also haben wir beschlossen, sie erst ein Jahr später zu veröffentlichen. Mit der Zeit haben wir die Engine nicht nur an die Konsolen angepasst, wir haben sogar neue Möglichkeiten implementiert, die es nicht einmal in der PC-Version gibt. Deshalb glaube ich nicht, dass wir zu spät dran sind.

Lässt sich die CryEngine 3 mit anderer Middleware kombinieren? Epic bietet beispielsweise eine Basis-Engine, die sich durch Plug-ins wie SpeedTree oder Havok Physics nach Belieben erweitern lässt.

Eine weitere Stärke unserer Engine ist, dass sie bereits alles beinhaltet, was man zum Entwickeln von Spielen benötigt. Zusätzliche Plug-ins wie **SpeedTree** oder Havok Physics sind überflüssig. Der Vorteil unserer Herangehensweise besteht darin, dass es keine Probleme beim Entwickler-Support gibt, da unsere Programmierer exakt wissen, was wie funktioniert. Wenn man eine Engine-Lizenz erwirbt und dann durch irgendwelche Zusatzkomponenten auf Probleme stößt, an wen wendet man sich dann? An den Hersteller der Engine oder an die Entwickler des Plug-ins? Bei uns müssen sich Kunden über KI- oder Physik-Engines anderer Hersteller keine Gedanken machen, weil alles Notwendige bereits enthalten ist. Sollte

Name:	**Cevat Yerli**
Alter:	**31**
Position:	**Geschäftsführer von Crytek**

»Das macht sonst niemand, darauf verwette ich meine Firma!«

dennoch jemand aus irgendwelchen Gründen zusätzliche Komponenten nutzen wollen, ist das natürlich möglich. Ich sehe nur keinen Grund, weshalb jemand diesen Wunsch hegen sollte.

Wenn also jemand sagt, "Hey, die CryEngine 3 ist ja ganz nett, aber wir wollen Havok Physics nutzen", dann geht das?
Ja. Aber wer erst erkannt hat, was unsere Engine leistet, wird das nicht mehr wollen. Am Anfang hat das unsere Arbeit erschwert, weil die Engine für extrem leistungsstarke High-End-PCs entwickelt wurde. Als wir sie vorgestellt haben, war sie vielleicht sogar zu sehr High-End. Das war problematisch, aber so haben wir gelernt, was es bedeutet, "Next-Gen" zu sein. So konnten wir auf Konsolen Dinge ermöglichen, von denen wir nicht geglaubt hätten, dass sie machbar sind.

Wie lange dauerte die Entwicklung der Konsolen-Engine?
Wir haben die letzten zweieinhalb Jahre hart daran gearbeitet. Wie gesagt: Wir wollten sie ja schon im letzten Jahr veröffentlichen, doch damals waren wir erst auf dem Niveau der Unreal Engine 3. Wir waren uns sicher, dass wir das besser können, also haben wir weiter optimiert.

Welche Verbesserungen habt Ihr durch die zusätzliche Zeit erreicht?
Nun, keiner sonst hat einen Play-Button im Editor. Den drückst du auf PS3 und Xbox 360 und...

Das hat die Unreal Engine auch!
Das würde ich gerne persönlich sehen. Soweit ich weiß, gibt es etwas Ähnliches für PS3 und Xbox 360, allerdings muss der Code dort erst konvertiert und auf die Entwickler-Kits kopiert werden.

Stimmt. Wo liegt also der Unterschied?
Dass will ich Dir zeigen (führt das Feature vor). Wie Du siehst, kann ich hier auf der Workstation etwas ändern, ich nehme den Controller zur Hand und die Veränderungen sind sofort da. Alles in Echtzeit und im Gegensatz zu unseren Mitbewerbern muss man nichts konvertieren oder exportieren. Jede Veränderung, die Du auf der Workstation vornimmst, kannst Du auf der Entwicklerstation sofort überprüfen.

Das ist ziemlich elegant.
Ja, ich kann Texturen, Beleuchtung oder die Kameraposition verändern und das Resultat ohne Wartezeit betrachten. Ein weiterer Vorteil: Wir verwenden keine vorberechneten Grafikelemente. Andere Engines berechnen Lichteffekte vorab und speichern sie als **Meshes**. Wir ermöglichen zudem **Global Illumination** in Echtzeit, was sonst niemand hat. Und die CryEngine 3 erlaubt hunderte von Lichtquellen innerhalb eines Levels – alle in Echtzeit.

Selbst mittelmäßige Grafikkarten haben mittlerweile ein Gigabyte RAM, PCs liefern mindestens zwei weitere Gigabyte an Arbeitsspeicher. Wie bringt Ihr all die genannten Features in Konsolen unter, die zusammen weniger Arbeitsspeicher aufweisen als eine PC-Grafikkarte?
Wir haben an der CryEngine 3 insgesamt nun mehr als vier Jahre gearbeitet. Bei der Entwicklung im High-End-Bereich kommst du auf Sachen, die du bis dahin für unmöglich gehalten hast. Vor drei Jahren hätte ich selbst nicht daran geglaubt, aber wir haben es geschafft – ohne vorberechnete Grafikelemente. Das wurde für uns zum Maßstab: alles in Echtzeit! Wenn du dir manche der Features ansiehst – wie Hintergründe, Beleuchtung, die Flora oder die Physik – und dann neue Elemente hinzufügst, beeinflusst das alles andere. Mit vorberechneten Elementen würde das niemals funktionieren.

Nach meiner Auffassung sollte eine Spitzen-Engine Spieldesigner nicht einschränken, sondern alles ermöglichen, was sie sich vorstellen. Ein wichtiger Aspekt hierbei: Die CryEngine 3 setzt auf Streaming. Während wir miteinander sprechen, waren in dieser Demo hier nacheinander drei Gebiete ohne einen einzigen Ladebildschirm zu sehen. Daran haben wir hart gearbeitet, weshalb die Speicherkapazitäten von DVD oder Blu-ray nunmehr die einzige Einschränkung darstellen. Natürlich ist alles limitiert, aber wir haben die Grenzen erweitert. Lass mich Dir diesen Abschnitt hier zeigen (es folgen 15 Minuten Demonstration). Sieh Dir den Boden mit den aufprallenden Regentropfen an. Das Wasser bewegt sich und die Textur darunter wird von dessen Eigenschaften beeinflusst.

Das ist tatsächlich ziemlich beeindruckend.
Das macht sonst niemand, darauf verwette ich meine Firma!

Der Spielemarkt verlagert sich derzeit vom PC hin zu Konsolen und...
Stimmt. Anfangs nutzten unsere Lizenznehmer den PC und jetzt dreht sich alles um Konsolen.

Und hier zahlt sich Epics Schachzug aus. Zu Beginn der aktuellen Generation waren sie die Ersten, die das erkannt haben. Deshalb haben sie ihre Unreal Engine 3 konsolentauglich gemacht.
Ja, aber Epic hat einen großen Fehler begangen: Sie haben viele Kunden verärgert. Deshalb haben manche Entwickler die Engine eigenen Bedürfnissen angepasst, andere haben Epic sogar wegen nicht eingehaltener Versprechen verklagt. Die Engine konnte anfangs die Erwartungen nicht vollständig erfüllen und der Support war unzureichend – darin unterscheiden wir uns. Wir haben die CryEngine 3 nicht veröffentlicht, ehe sie wirklich fertig war, und wir stellen eine sehr gute Support-Infrastruktur bereit. Epic hatte zuerst die Engine. Danach begannen sie, zusätzliche Tools drumherum zu bauen. Wenn man diesen Weg geht, ist man immer eingeschränkt. Sobald du nämlich etwas Größeres verändern möchtest, musst du an der Engine selbst herumschrauben.

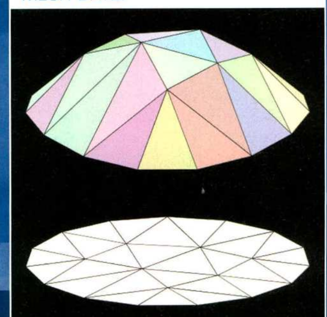
Unsere Tools sind ebenfalls bei vielen Entwicklern bekannt und etliche Leute kennen sich damit bereits sehr gut aus, schließlich gibt es manche Tools bereits seit 2001. Sie sind mit verantwortlich dafür, dass wir so weitläufige Spiele wie "Far Cry" entwickeln konnten. Bessere Tools machen bessere Entwickler. Bessere Entwickler machen bessere Spiele.

SPEEDTREE



SpeedTree ist eine Middleware, mit der sich animierte 3D-Bäume in Spielen einbinden lassen. Neben dem Erstellen von Pflanzen erlaubt die Software auch die Berücksichtigung von Windeffekten, Spielphysik und dynamischen Lichteffekten. SpeedTree kommt unter anderem in Spielen wie "inFamous", "Fallout 3" oder "Grand Theft Auto IV" zum Einsatz.

MESH-DATEI



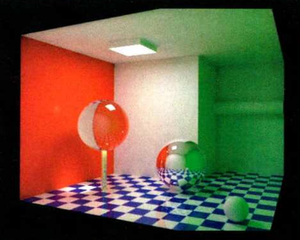
Meshes sind Geometriedaten von Polygonobjekten. In Meshes lassen sich unter anderem vorab berechnete Beleuchtungsdaten speichern. So wird eine Textur inklusive ihrer Beleuchtungswerte gespeichert, was eine Reduktion des Rechenaufwands in Echtzeit bedeutet, aber auch weniger realistisch aussieht.







REAL TIME GLOBAL ILLUMINATION



Global Illumination beschreibt eine Gruppe von Algorithmen, mit deren Hilfe nicht nur Effekte von direkten Lichtquellen berechnet werden. Es werden auch Auswirkungen von Lichtstrahlen derselben Quelle berücksichtigt, die durch Reflexionen verschiedener Objekte in der Spielwelt für zusätzliche Beleuchtung sorgen. Dieses rechenaufwändige Prozedere will Crytek in Echtzeit ermöglichen.

GPU / SPU

Die Abkürzung GPU steht für 'Graphic Processing Unit' und meint den Grafikprozessor. Die GPU der Xbox 360 stammt vom Grafikkartenhersteller ATi, die PS3 wird hingegen von Nvidia bestückt.

SPU ist die Abkürzung für 'Synergistic Processing Unit'. Insgesamt acht dieser Recheneinheiten sind im Cell-Prozessor der PlayStation 3 verbaut, eine davon ist jedoch deaktiviert.

(NON) UNIFIED MEMORY ARCHITECTURE

Ob 'unified' oder nicht: Beide Varianten beschreiben eine Form von Speicherarchitektur in Systemen mit mehr als einem Prozessor. Die PS3 ist so aufgebaut, dass jede der sieben aktiven Recheneinheiten einen eigenen Speicher besitzt, auf den auch die anderen untereinander zugreifen und Daten austauschen können. 'Unified Memory' bezeichnet Rechnerarchitekturen, bei denen die Komponenten auf nur einen zentralen Speicher zugreifen, weshalb hier die Zugriffszeiten immer gleich sind.

ABSTRAKTIONSSCHICHT

Der Programmcode spricht nicht direkt die Hardwarekomponenten an, sondern eine Abstraktionsschicht. Diese vermittelt Daten an die für die Berechnung zuständigen Systemkomponenten. Dieser Zwischenschritt erleichtert die Anpassung des Spiels an unterschiedliche Prozessorarchitekturen.

Das ist eine interessante Sichtweise...

Nun, "Far Cry" war unser Debütspiel. Und weshalb konnten wir ein solches Spiel machen? Weil wir Tools und Technologien verwendet haben, mit denen wir häufiger Fehler machen konnten. Du probierst etwas aus und kannst das Ergebnis sofort überprüfen. Du verlierst keine Zeit damit, zwischen Konsole und Workstation hin und her zu konvertieren. Man kann also in kürzerer Zeit mehr ausprobieren – das meinte ich damit. Die Leute stehen auf tolle Grafik und mit diesen Tools machen wir bessere Grafik schneller als andere.

Gibt es nennenswerte Unterschiede zwischen den Versionen der CryEngine 3?

Auf dem PC kann man sie natürlich an diverse Hardware-Spezifikationen anpassen, doch für die Konsolen haben wir sie so weit optimiert, dass sie etwa gleichwertig sind. Unsere Mitbewerber sind dazu bislang anscheinend noch nicht in der Lage.

Das ist überraschend, denn auf der PS3 gibt es weniger verfügbaren Gesamtarbeitsspeicher als auf der Xbox 360 und die Grafikkarte ist ebenfalls schwächer.

Jede Plattform arbeitet anders, also vergiss solchen Kram wie CPU, **GPU** oder **Unified Memory Architecture**. Wir betrachten die Konsolen als Gesamtpaket und nicht deren einzelne Komponenten. Wir arbeiten mit **Abstraktionsschichten**. Geht zum Beispiel ein Partikeleffekt dort ein, werden die Daten an die **GPU** bzw. auf der PS3 an eine der **SPUs** weitergeleitet.

Weil Ihr die Systeme als Gesamtplattform und nicht als Summe ihrer Einzelteile behandelt, erzielt Ihr vergleichbare Resultate trotz der großen Unterschiede in der Architektur?

Genau, darin liegt unseres Erachtens der Vorteil bei der Programmierung für die PS3, denn kaum eine Middleware reizt bislang deren Architektur aus. Ich stehe auf die PS3, weil es mir Spaß macht, so lange an den Parametern herumzutüfteln, bis wir die verborgende Leistung herauskitzeln.

Wie sieht denn der Support für Lizenznehmer der Engine aus?

Wir haben den Aufbau unserer Infrastruktur mit der CryEngine 2 begonnen. Wir bieten unseren Lizenznehmern intensive und ausführliche Schulungen, die je nach Wunsch bei uns oder in deren Studio abgehalten werden. Unser Schulungspersonal arbeitet nicht mehr selbst an Spielen, besteht aber aus ehemaligen Spielentwicklern, die die Bedürfnisse unserer Kunden kennen.

Wir haben außerdem ein Online-Portal, das wie ein soziales Netzwerk funktioniert, wo sich die Leute gegenseitig unterstützen können. Außerdem bieten wir Support in verschiedenen Sprachen an. In Asien haben wir Koreaner und Chinesen, zwei Mitarbeiter in Japan und zwei weitere in den USA. Das ist nur möglich, weil unsere Engine einfach zu bedienen ist.

Crytek ist in letzter Zeit stark gewachsen, viele Spiele gibt es von Euch jedoch nicht. Ist der Lizenzhandel mit der Engine Euer Kerngeschäft?

Nein, aber wir haben die Technologie, also können wir sie auch verkaufen. Die meisten kennen uns durch "Crysis", aber wir machen noch so viel mehr. Was den Personalzuwachs betrifft: Wir mussten Leute für unsere ausländischen Niederlassungen schulen. Und wir arbeiten natürlich an neuen Spielen.

Apropos neue Spiele: Weshalb habt Ihr das insolvente Free-Radical-Studio erworben? Lag es an den Technologien der Briten oder an deren Markennamen wie "TimeSplitters"?

Innerhalb von drei Monaten sank die Mitarbeiterzahl bei Free Radical von 200 auf 40 und die Verbliebenen waren die Besten auf ihrem Gebiet. Es sprach für deren Unternehmenskultur, dass sie zusammengeblieben sind und an der Firma hingen. Jetzt sind es bereits wieder mehr als 60 Angestellte. Darunter sind Leute, die das Unternehmen verlassen haben, als es ihm schlecht ging. Unseretwegen kommen sie nun wieder zurück. Wir haben Free Radical gekauft, weil deren Entwicklungsperspektiven, Technologien, Unternehmenskultur etc. den unseren sehr ähneln. Als wir auf den Plan traten, erkannten sie die Ähnlichkeiten zu Crytek. Da spielte es keine Rolle, dass wir nicht den lukrativsten Deal – kurzfristig betrachtet – in petto hatten. Wir orientieren uns langfristig und aufgrund der vielen Parallelen fügte sich alles prima zusammen.

Gibt es bei Crytek eigentlich viel Austausch zwischen den Entwicklern der Engine und denen, die die Spiele machen?

Mitunter laufen sie einander über den Weg, schließlich arbeiten sie im selben Gebäude. Was Arbeitsabläufe betrifft, versuchen wir jedoch, sie voneinander fernzuhalten. Wir möchten, dass sie sich auf ihre jeweiligen Aufgabenbereiche konzentrieren. Allerdings haben wir Technikexperten, die dabei helfen, das Maximum aus der Engine herauszuholen, aber da enden die Überschneidungen bereits. Würden wir nicht so verfahren, zöge das zu viel Kommunikation nach sich, was wiederum den Arbeitsablauf stören würde.

Du bist vermutlich der erste Chef, der sich weniger Kommunikation in seinem Unternehmen wünscht.

Du musst Folgendes verstehen: Unter den Spiele-Teams gibt es jede Menge Austausch, nur die Engine-Leute bleiben außen vor. Stell Dir vor, einer der Engine-Leute erzählt, an welchen Features sie gerade arbeiten. Dann denken sich die vom Game-Team: "Hey, das wollen wir nutzen. Warten wir also ab, bis das Feature implementiert wurde". Das bremst. Deshalb wollen wir nicht, dass zu viele Gespräche entstehen, denn Produktivität entsteht durch Unabhängigkeit. Je unabhängiger sie voneinander agieren, desto besser kann jeder Einzelne arbeiten. Wir machen das so: Die Techniker helfen den Spieleleuten, während das Engine-Team seiner Arbeit nachgeht. Wenn sie ein neues Feature fertiggestellt haben, führen es die Techniker den Spieldesignern vor und die entscheiden dann, ob sie das Feature verwenden wollen. Damit gewährleisten wir, dass sich die Designer auf die Spiele konzentrieren und sich nicht ablenken lassen.

Das Interview führte Hasan Ali Almaci.





Inkompatible Prügelei

› Angeregt durch Eure super recherchierten Informationen der letzten Ausgabe konnte ich mir die beliebte Tournament Edition des "Street Fighter IV"-Fightsticks für Xbox 360 aus England hierher schippern lassen – für momentan nur 99,99 Pfund! Allerdings habe ich mich zum Kauf des vielversprechenden "BlazBlue" für Xbox 360 hinreißen lassen. Die Limited Edition kam bereits nach zwei Tagen an – doch nun das große Entsetzen. Auf der Hülle steht es und im Internet liest man es: Das Spiel hat einen Regionalcode und man kann es scheinbar nicht auf einer PAL-Konsole spielen. Ich habe die Folie noch nicht abgezogen und muss das wunderschöne, limitierte Paket wahrscheinlich wieder zurückschicken. Habt Ihr da einen Tipp? Kann man die Version hierzulande auf einer Xbox 360 zum Laufen bekommen?

Jo

Es freut uns, dass Du einen der begehrten Sticks ergattern konntest. Umso bedauerlicher, dass Du ihn in Verbindung mit dem spielerisch hervorragenden "BlazBlue" so bald nicht benutzen wirst, denn die Importversionen von "BlazBlue" für Xbox 360 sind tatsächlich nicht PAL-kompatibel.

Zum verhinderten Amoklauf

› Ich habe auf Eurer Webseite den Leserbrief "Mein verhinderter Amoklauf" gelesen und er hat mich sehr berührt – auf eine persönliche Art und Weise. Ich habe Ähnliches wie der Verfasser des Briefes erlebt, wenngleich ich nie an einen Amoklauf dachte. Dafür aber zumindest hin und wieder an Suizid. Aus diesen Gedanken entstand – glücklicherweise – nie ein Versuch.

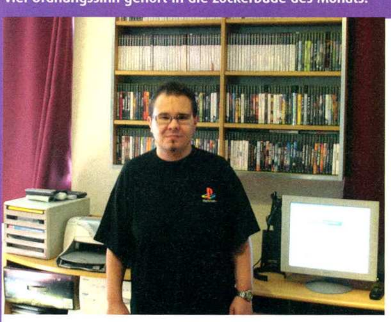
Mobbing ist für Opfer erheblich schlimmer, als man sich das als Außenstehender vielleicht vorstellt, vor allem unter Pubertierenden. Ich war auch nicht so wie der Großteil meiner Altersgenossen und wurde ausgegrenzt. Ich hatte damals nur wenige Freunde, zudem gab es keine Person, in die ich wirklich Vertrauen hatte und mit der ich über meine Probleme sprechen konnte. Das Mobbing hatte erst nach dem Wechsel auf eine weiterführende Schule ein Ende. Meine neuen Mitschüler behandelten mich als normalen Menschen, die schönsten Jahre meines Lebens begannen. Ich blühte auf, fand viele Freunde und genieße noch heute mein Leben. Auch wenn es für die wenigsten nachvollziehbar sein wird: Ein weiteres Jahr Mobbing und ich würde heute möglicherweise nicht mehr unter den Lebenden weilen. Hätte ich damals Zugang zu Schusswaffen gehabt, hätte ich vielleicht auch mit anderen Gedanken gespielt. 'Killerspiele' hingegen haben mit diesem Problem rein gar nichts zu tun. Jeder Mensch wird von seiner Umgebung zu dem gemacht, was er ist. Dort müssen wir die Probleme lösen.

anonym

› Ich möchte dem Autor nur Danke dafür sagen, dass endlich mal einer ausspricht, wie es tatsächlich zu solch schrecklichen Taten kommt. Ich bin ebenfalls seit meiner Kindheit passionierter Gamer und habe "Counter-Strike" oder "Enemy Territory" gezockt. Auch ich machte

Zockerbude des Monats

Fein säuberlich nach Systemen sortiert lagert Manfred Gollner aus Hall im österreichischen Tirol seine Schätze: So viel Ordnungssinn gehört in die Zockerbude des Monats.







Jede Menge 8-Bit-Schätze wie "Final Fantasy" oder "Mega Man" finden sich in Manfreds Sammlung – doch auch der Rest ist nicht zu verachten.





Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen? Dann schnappt Euch eine Digi-Cam, schießt ein paar Fotos und schickt sie an mh@maniac.de!

Wie viele vor ihm in unserer monatlichen Rubrik hat auch Manfred Gollner bereits im zarten Volksschulalter erste Erfahrungen mit Videospielen gesammelt. Verantwortlich für die Leidenschaft des 28-Jährigen ist ebenfalls ein alter Bekannter: "Super Mario Bros." bildete den Grundstein für Manfreds Sammlung, die heute aus den Konsolen NES, SNES, N64, GameCube, Game Boy Color, Game Boy Advance, Nindendo DS und Wii besteht. Ein Schelm, wer nun "Nintendo-Fanboy" ruft, denn Manfred hat noch mehr Geräte zu bieten: Auch die Sega-Maschinen Master System, Mega Drive samt 32X-Zusatz und Mega CD sowie Saturn, Dreamcast und Game Gear finden sich im Regal zusammen mit dem Oldie Atari 7800 und einer Xbox. Wenig überraschend daddelt Manfred auch auf Xbox 360 und PS3 sowie auf deren Vorgängern und der PSP, die ihm während eines langen Krankenhausaufenthaltes dabei half, die Zeit totzuschlagen.

Die meisten Geräte hat Manfred übrigens in mehrfacher Ausführung, da er früher auch Importkonsolen gesammelt hat: Rund 1.500 Euro blätterte er für eine japanische PS2 mit Memory Card und zwei Spielen hin!

Manfred bezeichnet sich als großen "Resident Evil"-Fan und sammelt seit Langem unzählige Versionen dieser Spielereihe – seine coole Samus-Aran-Statue erwarb er aber erst vor Kurzem.

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:
Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

in so manchem Jahr schlechte Erfahrungen mit meinen Klassenkameraden. Diese stetig wiederkehrenden Quälereien können schon ziemlich an einem nagen und den Wunsch wachsen lassen, sich endlich mal revanchieren zu können. Ich war nach dem Abitur bei der Bundeswehr – ergo bin ich einigermaßen geschult im Umgang mit Waffen. Mittlerweile mache ich jedoch eine Ausbildung zum Fachinformatiker.

Diese Spiele haben nicht im Entferntesten etwas mit dem Abfeuern einer echten Waffe zu tun, seien sie auch noch so realistisch. Es ist schon interessant, was sich die Politik bzw. unsere vermeintlichen Interessensvertreter so alles einfallen lassen. Aber diese politische Haltung zieht weite Kreise: Internetsperrung, Datenspeicherung und so weiter. Es wird ein 'dramatisches' Thema gewählt, zu dem keiner "Nein" sagt, damit Dinge durchgeboxt werden können, die sonst niemals durchs Parlament gehen würden.

Dirk Hillen

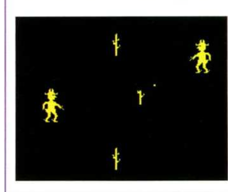
Der angesprochene Leserbrief hat in den vergangenen Monaten für viel Furore gesorgt und zählt noch immer zu den populärsten Inhalten auf maniac.de. Zahlreiche Zuschriften erreichten uns, die wie die beiden hier aufgeführten Beispiele zeigen, dass Mobbing im schulischen Umfeld beileibe kein Einzelfall ist.

Viele Leser berichten uns von ähnlichen persönlichen Erfahrungen, doch eine bequeme Lösung in diesem Problembereich ist nicht in Sicht. Statt das psychologische Betreuungsangebot an Schulen für teures Geld zu optimieren, soll das aufgebrachte Volk mit schnellen Verboten beschwichtigt werden. Dass dabei so absurde Schnellschüsse wie die Internetsperre oder das erneut verschärfte Waffengesetz entstehen, braucht einen also nicht zu wundern.

UPDATES & ERRATA

Update: Im Test zu "Tales of Vesperia" bezeichneten wir die Version für Xbox 360 als exklusiv. Tatsächlich erscheint das Rollenspiel in erweiterter Form im September auch für PS3, allerdings vorerst nur in Japan. Zeitlich exklusiv kommt der Wahrheit daher näher.

Errata: Man lernt nie aus: Nicht "Space Invaders" war das erste Spiel mit zerstörbarer Levelumgebung, sondern "Gun Fight", das 1975 von Midway in die Spielhalle gebracht wurde. Hier duellieren sich zwei Cowboys, deren Schüsse auch in der Bildmitte wachsende Kakteen zerlegen.

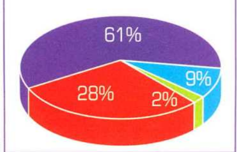


MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

Wie steht Ihr zur PSPgo?

- A: Schickes, feines Lifestyle-Accessoire – ist gekauft!
- B: Hurra – endlich keine UMDs mehr!
- C: Ich habe bereits eine PSP und bin zufrieden.
- D: Für mich keine Downloads: Ich kaufe lieber die klassische PSP.



Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Max, der Dieb?



24. Juni Wie praktisch, dass unser Max unweit der historischen Altstadt von Augsburg wohnt. So konnte er von seinem Schlafgemach aus den Klängen der Formation Weltenkrieger lauschen, die auf dem Wertachbrucker Thor-Fest eine Interpretation der "Tetris"-Melodien zum Besten gaben. Derart beschwingt warf er sich gemäß seiner Tradition als Live-Action-Rollenspieler ein Kostüm über und mischte sich als "Thief"-Schleicher Garrett verkleidet unter die feiernde Menge...

Juchu – ein Kajak

23. Juni

Um uns schon vor dem Test in der Redaktion das neue "Wii Sports Resort" näherzubringen, lud Nintendo zur Beachparty nach München. Vom Duft des köstlichen Essens angelockt fand sich nicht nur die M!-Stammbesetzung am Ort des Geschehens ein – auch unsere Praktikanten Tim und Andi sportelten fleißig mit. Letzterer verwies den Sportspiel-Experten Matthias (Zitat: "Das Spiel taugt nix!") gleich mehrfach in seine Schranken und durfte am Ende des Abends reichlich Glückwünsche und den Hauptpreis in Empfang nehmen. Was Andi mit dem aufblasbaren Kajak machen will – das weiß er bis heute nicht so recht...



iPhone für unter 3 Euro!

1. Juli

Da konnten wir als Spieleprofis nicht Nein sagen: Einer Ausgabe des Micky-Maus-Magazins lag dieses Hightech-Handheld im superschicken Apple-Look-a-like-Design bei. Zwei AAA-Batterien später konnte der Spaß beginnen – 26 eingebaute Games wollten angezockt werden. Wir sind jetzt noch ganz hin und weg vom winzigen LC-Display, den drögen "Breakout"- und "Grand Prix"-Klonen und den katastrophalen Buttons. Einziger Lichtblick: "Tetris" macht immer Spaß!

Videospiel-Wissen, das niemand braucht:





Wer einmal eine Dreamcast-GD in seinen CD-Player gesteckt hat, kennt folgenden Spruch: "Dies ist eine Dreamcast-Diskette. Sie ist ausschließlich für den Gebrauch..." Die deutsche Elektro-Industrial-Band KiEw erschuf 2003 ein Lied aus diesem Sample.

Mädels, wohin man schaut

26. Juni

Passt perfekt zu unserem Gamebabes-Schwerpunkt in dieser Ausgabe: Beim "Ninja Gaiden"-Event in London lässt sich Matthias mit den Babes des Spiels ablichten – in den USA stößt er auf die fünfte Ausgabe des 'girls of gaming'-Magazins. Für satte 13 Dollar gibt es knapp 100 Seiten voller heißer Spielemädels – schön, dass sich darunter auch freakige Artworks zu allerlei Cave-Shoot'em-Ups finden.



Ja ist denn heut' scho Weihnachten?

18. Juni

Wir haben ganz schön gestaunt, als der Postmann dieses dicke Paket unseres Lesers Daniel anschleppte. Unter Unmengen von Polstermaterial stießen wir auf eine Reihe interessanter Musik-CDs, die Daniel auf seinem Plattenlabel Waggle-Daggle Records veröffentlicht hat. Vielen Dank an dieser Stelle dafür – wir werden uns sämtliche Tonträger anhören.



SOMMERSPASS

Mit Schwung in den Hochsommer: In Zusammenarbeit mit Nintendo verlosen wir tolle Preise für den Urlaub daheim.

1x "Wii Sports"-Paket bestehend aus Wii-Konsole inklusive Remote und Nunchuk sowie "Wii Sports" und "Wii Sports Resort" + "Wii Sports Resort"-Merchandise (Wasserball plus Frisbee)

3x "Wii Sport Resort" inkl. Wii MotionPlus + "Wii Sports Resort"-Merchandise (Wasserball plus Frisbee)

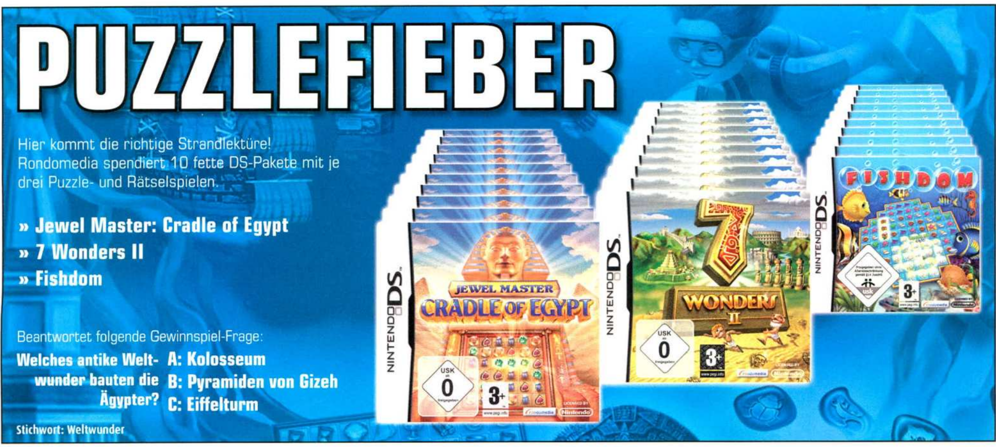
5x Wii MotionPlus

Schon heiß gelaufen? Dann beantwortet folgende Frage:

Wie viele Disziplinen sind in Wii Sports Resort brandneu? **A: 8** **B: 9** **C:10**

Stichwort: Gute Laune

PUZZLEFIEBER



Hier kommt die richtige Strandlektüre! Rondomedia spendiert 10 fette DS-Pakete mit je drei Puzzle- und Rätselspielen.

- **» Jewel Master: Cradle of Egypt**
- **» 7 Wonders II**
- **» Fishdom**

Beantwortet folgende Gewinnspiel-Frage:

Welches antike Weltwunder bauten die Ägypter? **A: Kolosseum** **B: Pyramiden von Gizeh** **C: Eiffelturm**

Stichwort: Weltwunder

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 1. September 2009.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



The Legend of Zelda
1987 » NES

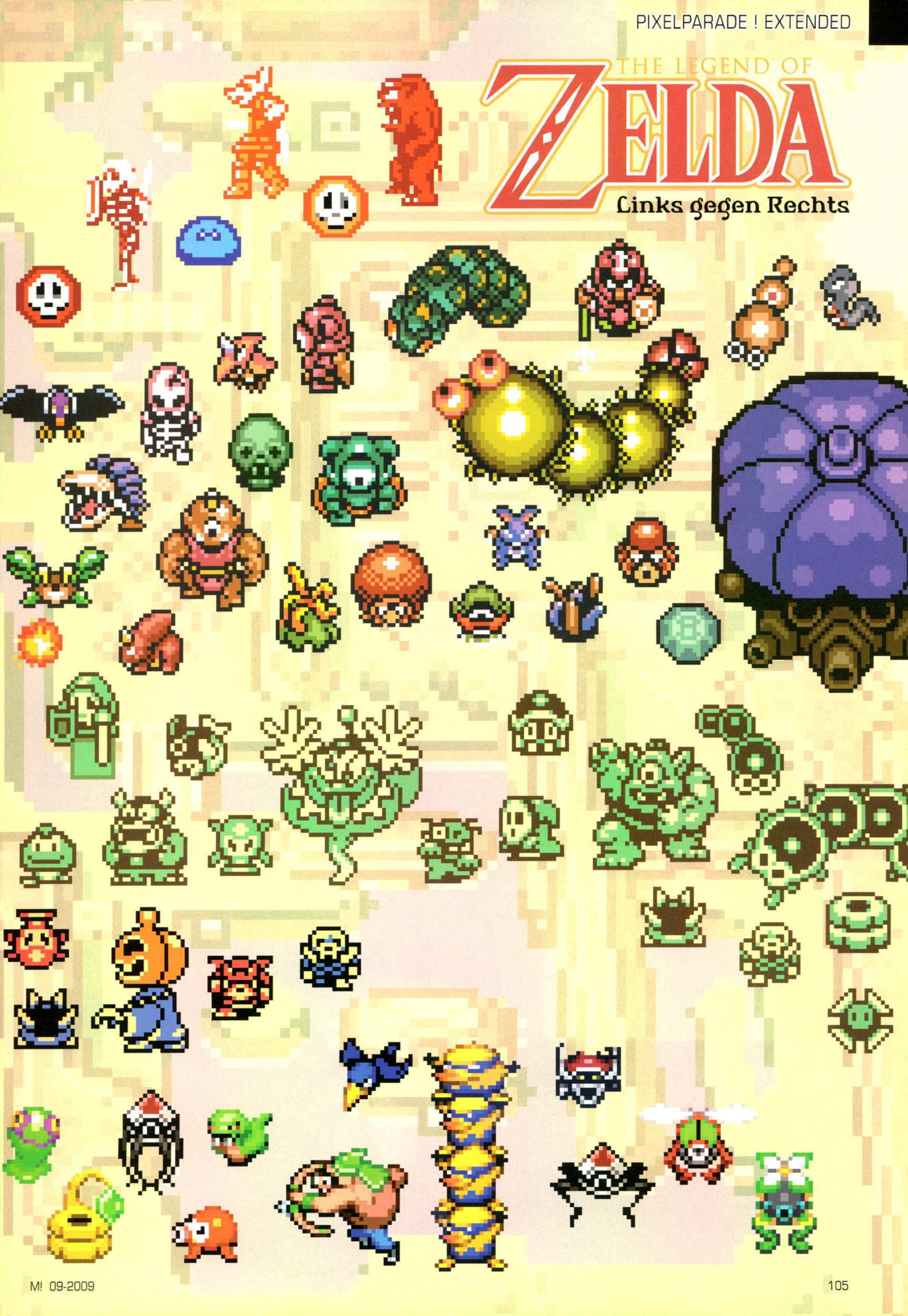
Zelda II: The Adventure of Link
1988 » NES

The Legend of Zelda: A Link to the Past
1992 » SNES

The Legend of Zelda: Link's Awakening
1993 » Game Boy

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons / Ages
2001 » Game Boy Color

The Legend of Zelda: The Minish Cap
2004 » Game Boy Advance

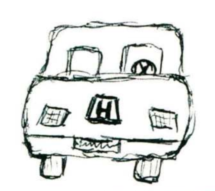

THE LEGEND OF
ZELDA
Links gegen Rechts

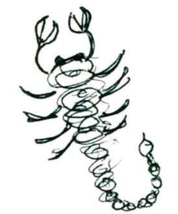


Dem Schmid sein Rätsel











Welche Charaktere sind gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler Matthias ein Rätsel auf: Inspiriert vom großartigen Prügelspiel "BlazBlue" suchen wir diesmal die Namen von vier männlichen Beat'em-Up-Kämpfern. Tipp: drei stammen aus 2D-Spielen, einer aus einer 3D-Schlägerei.

Wenn Ihr die Antwort parat habt, dann sendet bis zum 26. August eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen.



Lösung Ausgabe 08/09: Rainbow Six Vegas

VORSCHAU



Die nächste M! Games-Ausgabe **10/09** erscheint am Freitag, den **28. August 2009**



- **Exklusiv: Halo 3 ODST – die Kampagne**
- **Test: Need for Speed SHIFT vs. DiRT 2**
- **Red Steel 2**
- **Wolfenstein**

Außerdem » Forza Motorsport 3, King of Fighters XII, Dissidia: Final Fantasy – Test & Interview, Cursed Mountain, Liebeserklärung: Atari VCS, The Making of Star Wars

Das rockt! "Guitar Hero 5" und "Beatles – Rock Band" im Test + Studiobesuch bei den "DJ Hero"-Machern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Michael Herde (mh), Philip Ulc (pu)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Thomas Nickel (tn), Winnie Forster, Heidi Kemps, Christian Huberts (ch), Hasan Ali Almaci, Sebastian Sonntag, Tim Löffler (tl), Andreas Polachowski (ap)

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845
E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 65
NACHBESTELLUNG
nur im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Dragon Age Origins © Electronic Arts
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2009

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: M! GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

WOFÜR KÄMPFST DU?



04.09.09

"Spiel des Jahres"
PSP Official Guidebook



BEST PSP FIGHTING GAME



Jetzt die limitierte Collector's Edition vorbestellen unter
www.dissidia-finalfantasy.de







PlayStation® Portable